UCG

PS3 专辑

VOL.28

PS3 SPECIAL




RESIDENT EVIL
REVELATIONS
2

PS3专辑
VOL.28 PS3 SPECIAL

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

责任编辑：司徒冠鸣
封面设计：anubis

信息集结 INFOMATION



女神异闻录5 2
战国BASARA 4 皇 4
蓝光最新出碟推荐 8



特企集结 FEATURE

游戏成本概论 16
超级大作预算全揭秘



攻略集结 GUIDE



勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城 28
如龙0 誓约之地 53
战国无双4-Ⅱ 102
热情传说 137
生化危机 启示录2 195



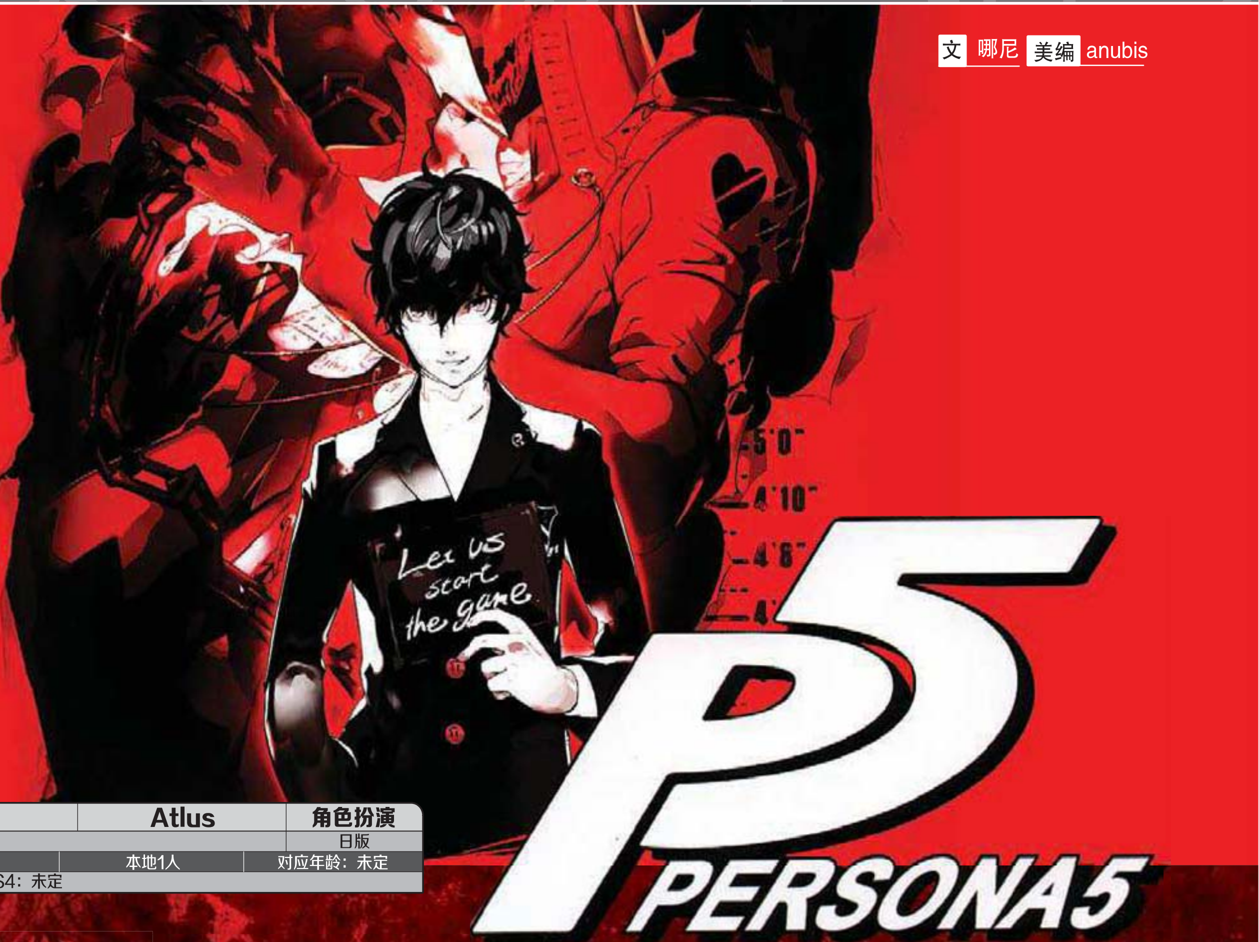






文 哪尼 美编 anubis

严格来说，《女神异闻录》系列分为两个世代，金子一马担任人设的1代与2代为“前 Persona 时代”、副岛成记担任人设的3代与4代则为“后 Persona 时代”，两个世代的作品在表现手法、游戏风格上有着明显的差异。而本次的《女神异闻录5》，虽然仍是桥野桂、副岛成记、目黑将司这三位“后 Persona 时代”的黄金组合，但仅仅从目前公开的情报和宣传PV中，已经可以明显感受到游戏在各个方面的巨大革新，相信这将会是一个新的起点，新世代即将到来！



女神异闻录5		Atlus	角色扮演
PS3	Persona5		日版
	2015年内	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS3、PS4：未定		

昼为学生，夜为怪盗！

主人公



和系列作品一样，游戏的主人公依然作为玩家的分身存在，只有形象而没有姓名。

本作的主人公，是在春季时转学至大城市的高中二年级学生，并寄宿在双亲熟人所经营的偏僻咖啡馆中，开始了他崭新的都市生活。虽然平常总是一副人畜无害、乖巧老实的模样，不过一旦化身为神秘的“怪盗”，主人公便会被截然不同的气场所笼罩。为何他要打扮成这样的姿态？这么做的目的和理由又是什么？



◀夜晚化身假面怪盗







■白天过着悠闲的学生生活。



信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

专属PERSONA



主人公专属 Persona，以某个事件为契机而觉醒能力的主人公，发现了身着礼服、面覆假面、并有着巨大黑翼的 Persona——亚森（アルセ－ヌ）。有着绅士般的打扮，结合本作的关键词“怪盗”，这个名为亚森的 Persona，很容易就令人联想到法国作家莫里斯·卢布朗笔下的绅士怪盗——亚森·鲁邦（Arsene·Lupin），也就是著名的“鲁邦一世”。虽然官方并未表明二者间的确切关系，但其灵感毫无疑问是来自文学作品中所塑造的形象。





亚森 アルセーヌ

游戏的舞台，是现代大都市！





经历了《女神异闻录 4》中宁静的乡村生活，本作将游戏的舞台搬回了涉谷等繁华的大都市。在“私立秀尽学园”中，玩家们将会与形形色色、充满个性的同伴们相遇，开始一段崭新的学园生活，并投入到各种有趣的活动当中。

不过，以某个事件为契机，而觉醒了心之力量“Persona”的他们，引发了令人震惊的事件，在这个全新的舞台上，这些新登场的角色们，将共同编织出全新的故事。

关键词

秀尽学园

游戏中主人公们就读的“秀尽学园”，其名字一方面取自日语中的同音词“囚人”，另一方面则体现了“秀美、尽力”的校训。如果说这一校训符合社会基本规则的价值观，那么有着反叛精神的学生无疑就是异类，如同被困于学校的囚犯一般。而 PV 中高速公路的演出部分，便是希望表现出主人公们在封闭的大都市中，尽情奔跑、解放的感觉。

精神的牢狱



在 PV 中出现了主人公身穿囚服，被困于牢笼之中的画面。这便是所谓“精神的牢狱”。



天鹅绒房间

天鹅绒房间的大鼻子老头伊戈尔依然会在本作中登场，不过这次陪在他身边的已经不再是伊丽莎白或玛格丽特，而是一对年纪更小的双胞胎。他们又将在故事中扮演什么样的角色呢？



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



戦国 BASARA4 SUMERAGI 皇

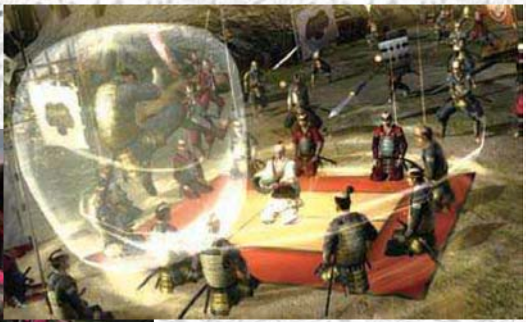
千利休和足利义辉，这两位《战国BASARA4皇》新加的武将都有着自成一派的战斗系统。无论是千利休的双重人格，亦或是足利义辉的转盘赌运，无不展现出Capcom惊为天人的想象力。想必各位割草游戏爱好者们也都已经按耐不住想要一试了吧？

文 八重樱　美编 心の永恒

战国BASARA4 皇	Capcom	动作
PS3 战国BASARA4 皇		日版
2015年7月23日	本地1~2人	对应年龄:12岁以上
售价为7550日元		

侘美寂美





在春节合刊中，我们已经向读者们介绍了本次《战国 BASARA4 皇》的新角色——千利休，他是一位拥有双重人格的茶人超能力者。在他的体内，同时存在着好战的人格寂助和不好战的人格侘助。两种人格交替作战的英姿优雅迷人，同时其战斗力也是远超认知的。

千利休







浮叶

发动该技能时，首先是侘助背对着敌人将他们吹飞，再切换成寂助人格将空中的敌人拉至自己面前追击。因为该技能可将前方的敌人一扫而空，因此很适合被围攻时使用。熟练应用之后，完全可以将敌人玩弄于股掌之上。

时而优雅，时而激烈，操纵敌人的固有技！

固有技之一 大寄

千利休的固有技“大寄”可以将前方的敌人聚集到一起，并且锁定其中一名敌人。之后便可在一定时间内控制该敌人攻击周围的敌人，亦或是追加其他技能。该固有技可以封印住对手的行动，面对强敌时可多多使用。





固有技之二 口切

双手持扇向前方突进的固有技。假如有可以锁定的敌人在，亦可对其造成伤害。发动的间距时间很短，可作为攻击的起始动作，用来追击同样效果不错。

固有技之三 茶茶来

固有技“茶茶来”发动时，在千利休周围会出现大量扇子，他一边挥舞着扇子一边施展华丽的乱舞技能。该固有技亦可锁定一名敌人，被锁定之后不但可以反复攻击，HIT 数也会大幅提升。



将战场变成茶会的固有奥义！

奥义之一 野点

以发动技能的原点作为茶会的舞台，将一名敌人关入茶水的水球之中。千利休会通过摩擦茶碗边缘来给予敌人相应的伤害，喝掉茶水则可以恢复自己的体力。发动该奥义时，千利休脚下还会出现蒲团，周围的敌人也会如同参加茶会一般端坐，景象看上去非常的搞笑。





奥义之二 千扇子

从千利休的袖口处飞出大量的扇子攻击敌人。玩家可以控制扇子的发射方向，能够将直线上的敌人一扫而光。

奥义之三 怀石

从地面上出现大量巨大岩石围绕在千利休周围。这些岩石会随着千利休一起行动，并根据不同的技能做出自动攻击。当玩家再次输入该固有奥义时，岩石就会一口气向正前方发射过去将敌人击飞。



交换双重人格的BASARA技！

体内寄宿着两种人格的千利休，这种多变的性格也体现在了他华丽的 BASARA 技上。首先是以好战的人格寂助对敌人施展透不过气来的疯狂攻击，一段时间后就会转为平和的人格侘助表达忏悔。简直是满满的蛇精病气息扑面而来啊！







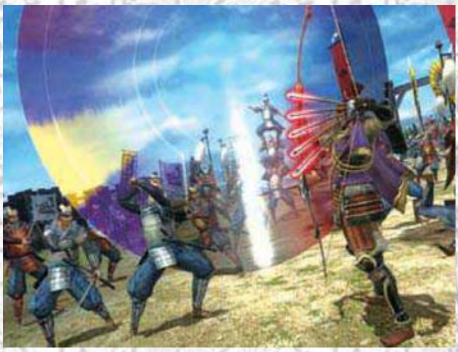


INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

天政奉还

足利义辉

在前作《战国 BASARA4》中，足利义辉是作为最终 BOSS 一样的存在登场的。他那优雅的身姿与夸张的战斗力想必曾是不少玩家在游戏初期的噩梦吧？不出意外的，足利义辉将在《战国 BASARA4 皇》中作为可用角色登场。这位拥有三倍速攻击力与操纵时间能力的紫色彗星，会在战国乱世的舞台上演怎样华丽的戏码呢？









使用轮盘来改变能力，独一无二的战斗风格！

红是提速！

当轮盘停留在红色上时足利义辉全身就会被红光包围，效果是全部行动的速度都会提升，靠着速度压制敌人占尽先机。





黑是提升攻击力！

轮盘停留在黑色上时，便是攻击力得以大幅强化的模式，每一击都会对敌人造成重创。

金是停止时间！

轮盘最难转到的就是金色，一旦转到该状态就会进入时间停止状态，除足利义辉以外其他人全都无法移动，并且会有大量的小判从天而降，简直就是不折不扣的黄金天国！虽然在转盘的金色区域左右两侧是一旦转到就会无法行动的紫色区域，但相信各位“见钱眼开”的玩家们仍会努力锻炼出准确转到金色区域的方法吧！



使用变幻莫测的笏支配战场！

固有技之一快进之矛

笏变成枪的突进攻击，不但出手快而且无间隔，并且可实现追击效果，是非常容易掌握的技能。





固有技之二 天至之令

笏变成刀的状态切割敌人，并可以将敌人挑空的技能。挑空之后还可追加攻击。

固有技之三 荣光之露

向上空发射大量弓箭，一定时间内，大范围内会降下箭矢之雨，将周围的敌人们一网打尽。



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

赌上危险的强大固有奥义！

奥义之一 生命之炎

使用“命之炎”燃烧周围敌人生命的范围攻击。发动该技能的前提是要求在规定时间内正确输入屏幕中间出现的按键指令，只要能够正确输入就可对敌人造成巨大伤害。但假如输入错误的话，不但自己会受伤，敌人的体力也会恢复。





奥义之二 无间之扉

在前方数米远的地方制造出一个“宇宙空间”，碰触“宇宙空间”之后就会瞬移至敌人的背后斩切他们。该固有奥义可对敌人的死角发动连续攻击，让敌人毫无还手之力。

奥义之三 旋盘之极

空中浮现出拥有火、冰、雷和暗属性的转盘，发动相应属性的特殊攻击。在射出箭矢的特定时间，还可赋予其他攻击以属性效果。



使用无数武器的BASARA技！



足利义辉的BASARA技可谓是集其武艺的大成之作。从天而降大量的枪、弓、刀等兵器，足利义辉会依次使用它们对周围敌人施展华丽夸张的连续攻击，让对手无处可逃。







服装联动，雷死个人！

众所周知，《战国BASARA》系列”一向是以恶搞见长，制作组总会通过武器或是服装来制造笑点，这一特色也成为了粉丝们津津乐道之处。不过本作在恶搞方面更上新高，绝对会让绝大多数玩家痛心疾首地高呼：“雷死个人！”究竟有多雷？看图便知！



▲岛左近与摔跤手中邑真辅的联动服装，有种80年代的复古感。



▲真田幸村与摔跤手冈田和睦的联动服装，花里胡哨的短裤令人不由得注目。



▲看这销魂的S曲线，这裸露的肩膀和后背，是不是相当的性感呢？



▶大概是因为丰臣的身材原本就很大猩猩，所以这身联动服装套在他身上倒也不太违和？

◀这个小编已经不知道该如何吐槽了，大家自己感受一下吧……



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

蓝光最新出碟推荐

2015年1月~2015年4月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 稀饭 美编 小瑟



查理·威尔森的战争

Charlie Wilson's War



IMDB评分 7.1

BD发行日期	2015年1月6日	版本	A区
年份	2007年	类型	剧情/传记
容量	50GB×1		

中情局援助阿富汗抗击苏联入侵军，是美国历史上规模最大的一次秘密行动。然而日后公布的解密档案显示，起初美国原本并不准备介入这场地区冲突，这完全也是出于现实性的考虑。与日后克林顿政府放任卢旺达种族屠杀发生的原因——美国在此地没有感兴趣的利益相比，当时的里根政府更加没有理由和另一个超级大国发生正面冲突。

所以来自德州的民主党议员查理·威尔森几乎是以一己之力，说服国会通过相关法案，并且亲自前往巴基斯坦，全程参与“圣战士”们——也就是日后的塔利班们的这场“自由之战”。和那些面容冷酷的官僚相比，成天泡在丰乳肥臀和烈酒中，时不时嗑药的查理，骨子里面却是一个信奉自由主义的人道主义者，正是一则关于阿富汗难民悲惨遭遇的新闻，触动了这个花花公子的内心，让他坚信自己的国家肩负有强烈的国际义务。



冷战是一场无法分清是非黑白，正义与邪恶的隐形战争，美国不再像二战时那样是正义与自由的化身。也正是因为这个原因，我们才能够从游走于灰色地带的查理的身上，看到人性的光芒。

特务风云

The Good Shepherd



IMDB评分 6.7

BD发行日期	2015年1月6日	版本	A区
年份	2006年	类型	剧情/历史
容量	50GB×1		

提到老德尼罗，观众们面前浮现的是一个个风度翩翩，义薄云天的“黑老大”形象。然而06年由“老萝卜头”筹备十年之久，自编自导的这部处女作，居然是一部谍战片。本片刚刚推出的时候风评不佳，被认为是信息过多，交代繁琐，内容繁杂。十年之后回顾这部电影，我们可以看到这瓶陈酿可以算作是谍战电影历史上最被低估的作品之一。

本片的故事有两条线索构成，彼此之间为倒叙关系。一条是1961年，身为中情局创始人之一的爱德华·威尔森正在为中情局历史上的最大一次失败——猪湾事件搞得焦头烂额，为了中情局的声誉与自身的荣誉，他必须动用浑身解数，在短时间内找出内鬼。另一条故事线则从爱德华于1939年加入耶鲁大学的骷髅会开始，一步步进入幕后控制美国的内部圈子，成为了战略情报局的优秀成员，并且推动CIA的创立。两条故事线都按各自的时间顺序线性发展，彼此平行，并且最终两条线索在时间上达到重合，在大结局中将谜题揭开。



蓝光最新出碟推荐（2015年1月至2015年4月，按发售时间排列）

不朽的园丁

The Constant Gardener



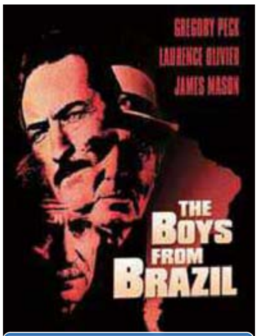
IMDB评分 7.5

BD发行日期 2015年1月6日 | 版本 A区
年份 2005年 | 类型 剧情/犯罪 | 容量 50GB×1

英国驻肯尼亚大使馆的外交官贾斯汀的妻子泰莎被残忍杀害，悲愤无比的丈夫无法相信官方的说辞，他的独立调查最终揭开了骇人的真相。本片将风光片、纪录片、音乐片、旅游片、宣教片和公益片，同时融入了一部标准的悬疑片里，并且具有英伦电影所特有的艺术气质，为我们带来了一部风格独特的犯罪题材作品。虽然事实真相依然无法挑战悬疑片爱好者们的想象力，不过它的交代方式却别出心裁。一切线索慢慢展开，缓缓道来，没有刺激的枪战，没有血腥的场景，却让我们看到了一个完整且发人深省的故事。

来自巴西的男孩

The Boys from Brazil



IMDB评分 7.1

BD发行日期 2015年1月6日 | 版本 A区
年份 1978年 | 类型 剧情/犯罪 | 容量 50GB×1

自从18世纪后期开始，在和老牌资本主义国家争夺新大陆生产资料与市场的过程中，美国获得了北美，而德国则在南美占据上风。德国对南美进行了大量投资与移民输出，还有意识形态植入。整个二战期间，热衷民粹主义与军事独裁的南美各国统治者们，也是纳粹思想的信奉者之一，这就给二战结束之后，近万名德国战犯向这一地区的大逃亡留下了伏笔。至今南美各国的军服都有着鲜明的纳粹元素，套用AV台的话说，也可以算作是一种“军国主义阴魂不散”的表现呀！



讲述犹太人后裔对这些垂垂老矣的纳粹分子们实施复仇行动的电影有不少，而于1978年公映的《来自巴西的男孩》应该是最早的一部，除了快节奏的谍战与动作内容以外，本作还涉及到了克隆人问题，具有超前的科幻意义。

不速之客

The Guest



IMDB评分 6.7

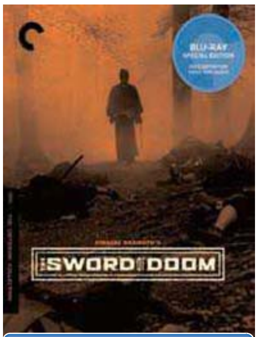
BD发行日期 2015年1月6日 | 版本 A区
年份 2014年 | 类型 剧情/犯罪 | 容量 50GB×1

对于闯入家中的不速之客，拒之门外已经是最客气的待遇了。而对于在战场上痛失男丁的一家人，突然出现在自家门前的一个持有退伍军人身分的男神，无疑就是最大的慰籍，尽管他的真实身分充满了危险性……盗用身分，骗取善者信任之后为非作歹，为所欲为，这在犯罪片，乃至恐怖片中都已经是一个常见的剧情套路，而本作却用复古范与Cult范相结合的手法，将这一类型片演绎出了新意。入侵、惊悚、动作、喜剧等元素得到了有趣的结合。

“唐家宅”（《唐顿庄园》）里的“大表哥”在本片中奉献了堪称是脱胎换骨式的演出，瞧那修剪整齐的发型和胡须，修长的身材，古铜色的皮肤，标准的美式“土腔”，还有让人目瞪口呆的好身手……如果不是那双让人过目不忘的蔚蓝色眼睛，我们真的可能在看完之后都认不出来。

大菩萨岭

大菩薩峠/The Sword of Doom



IMDB评分 8.1

BD发行日期 2015年1月6日 | 版本 A区
年份 1966年 | 类型 剧情/历史 | 容量 50GB×1

在《电影旬报》评出的20世纪最佳百部日本片中，武士题材的获选作品最没有悬念——黑泽明的《七武士》，小林正树的《切腹》，内田吐梦的《宫本武藏》，与之相比，改编自被喻为“世界上最长的连载小说”——《大菩萨岭》的同名电影，无疑是一部被严重低估的作品。

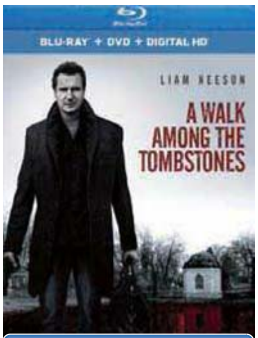
和武士片中在逆境中与邪恶力量奋战，手持刀剑斩妖除魔的主角完全不同的是，本片讲述的是幕末时期武士龙之助在追求极究剑道的过程中，丧失心智，最终步入魔道的故事。自从“试刀”开始，龙之助就成为了一个藐视规则、无视道德、行止进退全凭一心的狂人，即便在崇尚自由与叛逆精神的今天，这样的人物依然具备足够的冲击与颠覆。初次接触，我们不仅要问这样一个问题——为何在讲述英雄的武士剧中诞生出这样一个反传统人物？而当我们深入了解故事之后，又会对自己发出这样一个疑问：为什么我们会将感情萦系在这样一个反叛的角色之上？

不问世事，不解是非。只存一剑，斩破无明，龙之助身上所体现的，正是“人生是苦，苦因执着”的思想。本片正是要让我们透过这一人物，看到人生的苦恼，进而从这种苦的世界中摆脱出来。

《大菩萨岭》是日本通俗文学先驱中里介山倾其一生创作的超长篇连载小说，将规模如此庞大的内容改编成一部电影，这体现了导演桥本忍对于中里介山原作精髓的把握。他敏锐地把握住了龙之助这一人物身上的种种矛盾，去芜存菁，以简洁的结构把纷杂的情节浓缩进了宝贵的119分钟，让这部影片带上了非同一般的观影质量。

行过死荫之地

A Walk Among the Tombstones



IMDB评分 6.5

BD发行日期 2015年1月13日 | 版本 A区
年份 2014年 | 类型 剧情/悬疑 | 容量 50GB×1

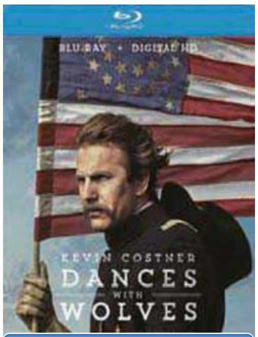
如果说《七宗罪》中的纽约市是黑色的，那么《行过死荫之地》中被描绘得冷峻破败的世界则是灰色的。在老年动作片领域玩得风生水起的尼森大叔，再度扮演了孤胆英雄的角色。但和《飓风拯救》截然不同的是，大叔不再是人挡杀人佛挡杀佛的超级硬汉，更像是一个大隐于世的陌路强人。影片改编自劳伦斯·布洛克1992年出版的同名犯罪小说，私家侦探马修·斯卡德（Matthew Scudder）这一次面对的是一系列诡异的连环虐杀案：罪犯专门绑架毒贩的老婆，并且无一例外地撕票，手段令人发指。

电影从头到尾充满了黑色的死亡气息，编剧把握着观众的心理，将一个绑架故事变成变态杀人狂式的重口味电影，影片中的画面感和光影转换都是黑灰色居多，在给观众心理暗示的同时通过人物或是场景中的细节将影片定位于黑色犯罪电影。本片采用了隐忍的叙事基调，过程平淡却毫不失色，可以看做大叔拍动作片之间的休憩之作。



蓝光最新出碟推荐（2015年1月至2015年4月，按发售时间排列）

与狼共舞 二十五周年纪念版
Dances with Wolves: 25th Anniversary Edition



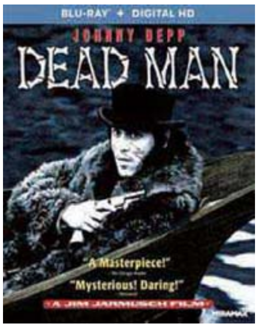
IMDB评分 9.2

BD发行日期 2015年1月13日 | 版本 A区
年份 1990年 | 类型 剧情/历史 | 容量 50GB×2

《与狼共舞》之所以在世界影史上拥有如此特殊的地位，一方面是因为凯文·科斯特纳复活了西部片这种自从二战结束之后美国所迎来的“黄金时代”开始就不受待见，到了本片公映时期几乎濒临灭绝的片种。另一方面，则是它开创了一种重新审视强势文明与弱势文化之间关系的全新视角，这一故事模式后来也被《最后的武士》、《阿凡达》、《猩球崛起》等一大批作品所继承。他试图告诉我们，人与人之间、人与动物之间、人与自然之间要做到“融合”，并非十分艰难的事情，只需要将自己融入对方的文化，用相互之间的信任来实现求同存异。

故事正是以邓巴中尉在从一个美军军官，向着一匹奔驰在印第安大草原上的“狼”的感情转变作为脉络。然而，虽然邓巴努力地去适应红人的习惯与生活，并且也爱上了这种感受，但文化与交流是两个民族间的事情，一个人终究还是无能为力的，这样的人也必然会被所谓的“主流文明”视为异端，他的宿命必然是以悲剧而告终。在一个需要土地进行不断的工业扩大化再生产的现代社会，印第安人、纳威人在“文明人”眼中都背负有不可饶恕的“原罪”，那就是他们赖以生存的土地。这部需要“中场休息”才能看完的电影凭借苍茫大气的剧情和镜头，会让你觉得四个小时的观影时间只是转瞬即逝。

离魂异客
Dead Man

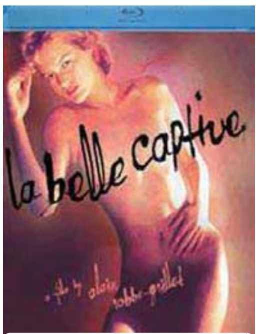


IMDB评分 7.7

BD发行日期 2015年1月13日 | 版本 A区
年份 1995年 | 类型 剧情/惊悚 | 容量 50GB×1

他可以文雅，也可以粗狂；他可以清澈简单，更可以深邃无边……放眼好莱坞，甚至可以说是世界影坛，我们都找不到德普这样充满黑色气质，并且潜心于此的的演员了。公映于1995年的这部黑色电影，显然就是为了德普量身定制的一部作品，吉姆·贾木许为此甚至反常规的采用了在当时完全绝迹的黑白影像风格。在荒诞不经的黑色氛围之中，德普饰演的这位小会计，乘坐着铁路上的列车，穿越无边的森林，翻过是高耸入云的洛基山，进入荒凉的大盆地戈壁，经过印第安人稍露翠色的保留地，一步一步踏上死亡的旅程……

漂亮的女俘
La belle captive



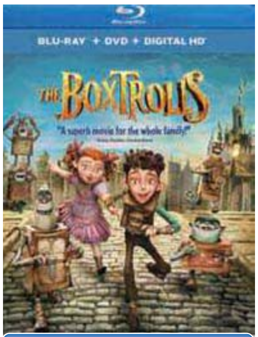
IMDB评分 6.6

BD发行日期 2015年1月20日 | 版本 A区
年份 1983年 | 类型 剧情/惊悚 | 容量 50GB×1

提到以“梦境”创作电影，远的我们会想到《穆赫兰道》，近的自然就是诺兰大神的上一部烧脑大片《盗梦空间》了。不过如果没有这部拍摄于上世纪80年代初的《漂亮的女俘》，无论是大卫·林奇还是诺兰（尤其是梦中梦的结构），恐怕要花上很长时间才会想起来去研究起这个题材。

光怪陆离的《穆赫兰道》可以用佛洛依德学说解析，狂拽炫酷的《盗梦空间》，亦是心理学、数学、建筑学知识的融汇之作。与他们相比，浓艳而诡异的《漂亮的女俘》则更加隐晦难懂，电影中马格利特的画反复出现，给影片深深的烙上超现实主义的痕迹。带有迷幻的色彩打光，支离破碎的情节拉远了与大多数观众的距离。毕竟它身上的试验性味道太浓，和日后的成熟商业化作品不可相提并论。

盒子怪
The Boxtrolls



IMDB评分 6.9

BD发行日期 2015年1月20日 | 版本 A区
年份 2014年 | 类型 剧情/卡通 | 容量 50GB×1

“奶酪桥”（Cheesebridge）是维多利亚时期一个光鲜亮丽的城市，居民们过着纸醉金迷的生活，然而每逢黑夜降临的时候，一种被称为“盒子怪”的变异生物就会顺着下水道，从地面钻出来危害人民群众的生命财产安全……这不是《1860》的卡通同人，而是根据阿兰·斯诺（Alan Snow）的小说《这里有怪兽》（Here Be Monsters）改编而来的一部动画电影。本片采用了黑暗系风格，并且重拾“费力不讨好”的逐格拍摄方式。不包括布景的搭建和模型的制作，仅仅是拍摄，一分钟的动画就要耗去至少一周的时间。光是这种对传统的尊重和精益求精的制作态度，足够让观众对此脱帽致敬。

和迪士尼与皮克斯的全年龄作品相比，哥特风卡通的受众通常有限，甚至可以说是相当小众化，它们往往只蒙着一层低龄化的皮，骨子里面确实标准的成人化内容。没有一定人生阅历，或者不具备独立思考能力的人，恐怕连看懂都成问题。本片亦不例外，它的内涵绝非“小黄人”之流可比。



战争与和平
War and Peace



IMDB评分 6.8

BD发行日期 2015年1月20日 | 版本 A区
年份 1956年 | 类型 历史/爱情 | 容量 50GB×1

1956年版的《战争与和平》，被公认为是这部世界名著的三版改编电影中质量最差的一部，被吐槽了半个多世纪的主要原因，正是在于本片将托尔斯泰的这部战争史诗改编成了海明威式的短篇小说，将《战争与和平》拍成了俄国战争版的《乱世佳人》。不过，就像是原著中的一句经典台词——任何看似愚蠢的东西，一定也有它值得喝彩的地方，虽然本片无法呈现原著的伟大，因为任何电影语言也无法再现原著的磅礴气势，但至少它成全了赫本和弗尔，并且造就了规模庞大的战争场面。说句题外话，能将任何重大历史事件改编成爱情剧，这恐怕也属于好莱坞的独门绝技了吧！

回顾这三部作品，1956版，讲了个摘要性质的的故事，1968版则反其道而行之，结果信息量太大，以至于忘记了如何叙事，只有2007版补足了很多细节，也更容易被观众接受。但就算如此，1956年版并非一无是处，它将原著的主题总结为“爱和平，爱生活”，也算是通俗易懂，毕竟无论是在战争还是爱情中，能活到最后，才是最大的胜利。



蓝光最新出碟推荐（2015年1月至2015年4月，按发售时间排列）

在我入睡前
Before I Go to Sleep

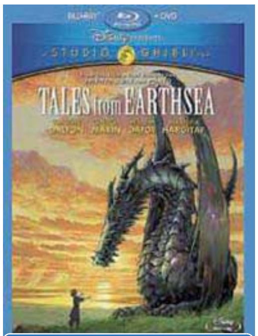


IMDB评分 6.2

BD发行日期	2015 年 1 月 27 日	版本	A 区
年份 2014 年	类型 剧情 / 心理	容量	50GB×1

整个 2014 年的好莱坞几乎没有出品过什么像样的心理悬疑片，妮可·基德曼主演的这部《在我入睡前》尽管评价不高，但在这样的现实之下也可以称得上是能够入眼。本片改编自 S.J. Watson 的畅销心理惊悚小说《别相信任何人》，女主患了失忆症，每天醒来都以为自己还是 20 岁。她在老公 Ben、心理医生 Mike、好友 Claire 的帮助下努力找回过去的记忆，却慢慢发现了各种让她不安的真相。每一个人都在对她撒谎，其中既包含着不可告人的秘密，也有的是出于保护她免受真相伤害，她究竟应该相信谁？和一般悬疑片的“故弄玄虚”与“拼命误导”两种通用做法不同的是，本片的基调平淡而写实，同时夹杂大量人物心理的表现和大量的细节，颇有慢摇版《记忆碎片》的味道。

地海传说
ゲド战记 /Tales from Earthsea



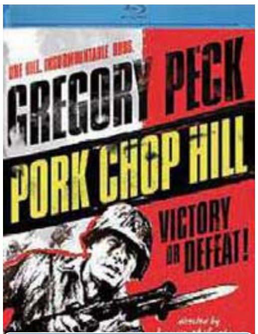
IMDB评分 6.5

BD发行日期	2015 年 1 月 27 日	版本	A 区
年份 2006 年	类型 动画 / 剧情	容量	50GB×1

“X 二代”们想要能够被大众所认知，途径无非两个：一个是像某位被誉为“国民老公”的贵公子那样，时常通过社交媒体发出一些惊世骇俗的言论。另一个就是子承父业，并且能够在专业领域成就“虎父无犬子”的美名。宫崎骏之子宫峻吾朗想要走的正是第二条路线——通过《地海传说》这部处女作，向世界展现自己的抱负。

对于《地海传说》这部可以和《纳尼亚传奇》齐名的魔幻小说的改编，吾朗选择了一种保险的方式，这就是在基调上延续着父亲大人一贯倡导的人文情怀，但在魔幻意识和画风上却有相当前卫的表现。在本片的制作过程中，吉卜力工作室一度和公子哥关系紧张，老爷子也不出面给予支持，这也是导致该作质量不大均衡的一个重要原因。作品所传达的对混乱、叛逆中的向往、希望和决心，亦是吾郎不想活在父亲阴影之下心态的真实流露。

猪排山
Pork Chop Hill



IMDB评分 7.2

BD发行日期	2015 年 1 月 27 日	版本	A 区
年份 1959 年	类型 剧情 / 历史	容量	50GB×1

“美国人不敢拍摄关于朝鲜战争的电影”，这和“西点军校学习雷锋”、“太空中可以看到长城”一样，均是流传的泛政治性谣言之一。事实上，自从上世纪 50 年代开始，好莱坞以这场并不光彩的战争为题材的电影就多达几十部，而《猪排山》就是其中最具代表性的一部。本片讲述的是朝鲜战争的收官阶段——围绕三八线所进行的激烈争夺。美军的一个连队为了一座毫无军事价值的 255 高地进行了毫无意义的进攻，一个个鲜活的生命毫无意义的在战火中被消融，只是为了美军高官们能够在板门店的谈判中增加筹码。

作为一部反战电影，本片并没有采用苦情和悲情的惯用手法。执导《西线无战事》这部神作的刘易斯带来了一部没有人物的战争片，它更像是一部舞台剧，适合让我们以另一种方式，从另一个角度来了解这场战争。

德古拉元年
Dracula Untold



IMDB评分 6.3

BD发行日期	2015 年 2 月 3 日	版本	A 区
年份 2014 年	类型 战争 / 历史	容量	50GB×1

吸血鬼的传说在黑暗的中世纪之前就已经出现，但它的真正“明星化”，还是要拜爱尔兰作家布兰姆·斯托克（Bram Stoker）所赐。1897 年出版的吸血鬼小说《德古拉》（Dracula），不仅奠基现代吸血鬼流行文化，还开创了吸血鬼题材大众文化产品的的历史，德伯爵大人，也成为了很多人心目中吸血鬼的开山鼻祖。尽管吸血鬼题材电影多得数不胜数，从恐怖到《暮光之城》这样的偶像剧无所不包，但此前还没有人为德古拉拍摄过一部前传。是的，他不是集天地灵气日月精华从石头里蹦出来的孙悟空，在化身被人所恐惧的强大怪物之前，他也曾是一个凡人。

历史学家一直认为德古拉的原型是曾经统治罗马尼亚瓦拉几亚地区的弗拉德三世（Vlad Ⅲ），这个喜爱虐杀反对者的暴君自然不符合英雄史诗片的基调，因此本片对其身分进行了必要的美化。传统的吸血鬼往往是身居古堡，青面獠牙，专门扮帅之后等月黑风高之时往大家闺秀房里钻的邪恶形象，而本片则为我们展示了一个有情有义，在人性和魔性之间反复纠结的复杂体。导演与编剧换了个新角度来切入吸血鬼题材，把原来可憎的面目放下，变成了反英雄式的超级英雄设定。在救赎，守护和感情等史诗片必备的主题方面可谓是做足了文章。这部写作德古拉，读作蝙蝠侠的另类作品，的确是 2014 年不容错过的魔幻大片。



法官老爹
The Judge



IMDB评分 7.5

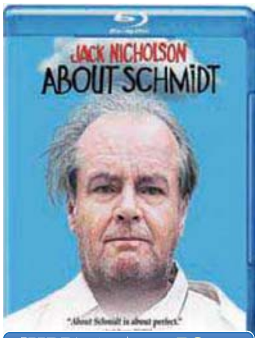
BD发行日期	2015 年 1 月 27 日	版本	A 区
年份 2014 年	类型 律政 / 剧情	容量	50GB×1

小罗伯特·唐尼脱下钢铁侠装备，在本片中饰演了一位专门为罪犯们开脱罪名的律师汉克，风流倜傥的他在法庭上的华丽表演毫无违和感可言，即便没有科技力的驱动，照样可以靠三寸不烂之舌在陪审团面前呼风唤雨。然而这一次，大律师却要面对一个相当棘手的案件，当事人是早就和自己“感情破裂”的老爹。老爷子还是在地方法官位置上坐了一辈子，告老还乡之后却成为了一宗谋杀案的嫌疑犯。在如此尖锐对立的矛盾之中，汉克又如何才能在洗清父亲冤屈的过程中让亲情返璞，完成自己与家庭的救赎呢？

在一个相对可靠的故事架构之下，这部作品当中主演们的出色演出和个人号召力成为了一个额外的吸引点，对于习惯了唐尼那副花花公子资本家造型的观众来说，本剧中他的形象也是一次有益的审美疲劳缓解。

蓝光最新出碟推荐（2015年1月至2015年4月，按发售时间排列）

关于施密特
About Schmidt



IMDB评分 7.2

BD发行日期	2015年2月3日	版本	A区
年份	2002年	类型	家庭 / 伦理
容量	50GB×1		

一部爱情电影，如果没有美女帅哥，动人的爱情故事，挂满风情的浪漫场景，完全只靠一个白发苍苍的糟老头撑起全片，这样的作品你能看得下去吗？《关于施密特》，正是具备上述所有要素，并且完全可以让已婚一族看过之后大哭一场的神作。

66岁、已退休、老伴儿突然病故、女儿出嫁且过得不如意……对于任何一个对生活已经没有太多期盼的老人来说，这些打击已经算不上什么了，他剩下的似乎只有一种选择——当一名与世隔绝的空巢老人，让自己在孤独中死去。至于还有一种选项——从新开始，从心开始，恐怕绝大多数的老年人都没有选择它的勇气。外面的生活很精彩，但它早已经不属于自己衰老的身躯和封闭的心灵。而老戏骨杰克·尼科尔森就是要用自己精湛的演技，向观众们宣告“老年公路片”一样可以无比精彩。

疾速追杀
John Wick



IMDB评分 7.2

BD发行日期	2015年2月3日	版本	A区
年份	2014年	类型	犯罪 / 黑色
容量	50GB×1		

对于以追求票房为第一要务的商业电影导演而言，从来就没有“触类旁通”这种说法。简单的讲，就是该干什么就干什么去！《急速追杀》的两位导演大卫·里奇和查德·史塔赫斯基本来就是动作指导出身，他们的这部作品，贯彻的正是将动作进行到底的作风——能动手解决的就绝不动口！

奉行简单粗暴，生猛爆爽作风的老式动作片在上世纪90年代的黄金岁月已经一去不复返了，即便是史爷爷和前州长大人这样的大腕，想重拾这种风格，也不得不采取自黑和调侃路线。而本片则看不到一丝一毫遮遮掩掩的作风，它的任务就是让一个面瘫帅大叔——男神基努·里维斯干掉百十号人，端掉整个俄罗斯黑帮，整个过程中不带半句废话，照样可以制造出令人叹为观止的逼格。

狂怒
Fury



IMDB评分 7.7

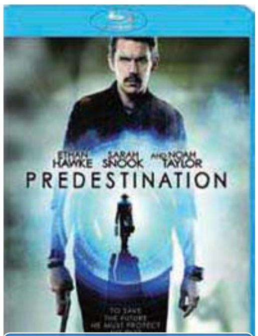
BD发行日期	2015年2月3日	版本	A区
年份	2014年	类型	战争 / 历史
容量	50GB×1		

坦克战题材战争电影《狂怒》一度被认为是一部严重不靠谱的影片，论阵容，布拉德·皮特近年来从来没有在战争电影中演过一个靠谱的角色（这次的扮相居然还是《无耻混蛋》里面那个只知道屠杀德国士兵的疯子长官，而且个性也做到了神同步），乳臭未干的希安·拉博夫贴着大胡子装深沉，完全就是小丑的扮相。最后的那位90后小鲜肉罗根·勒曼，演的也是一个就连自己也觉得怪诞的角色——从打字员转制而来的坦克射手。再看影片赞助商，居然赫然出现了《坦克世界》的大名！

而在真正观赏之后，我们也许才会发现这是一部完全够得上“纯爷们”的硬派战争电影。本片没有“救大兵”中通过残酷的战争环境来弘扬的人道主义光辉和道德讴歌，这群坦克兵不需要观众喜欢他们，他们也不需要思考什么狗屁主义，只要能够活下去继续虐杀纳粹，这比什么都重要。“战争越是残酷越是能尽快结束”，如果要尽早回家，就要拿出百般的狠劲才行！除了小鲜肉以外的所有角色都如同痞子恶棍，这才是战场上最为典型，最为现实的大兵形象！

可能要让《坦克世界》粉丝，尤其是德粉们略感失望的是，期待中的坦克大决战场面并没有出现，影片的视角还是比较小的，确切地说，应该叫做坦克小队的日常。不过影片整体制作还算精致，如果不是后半段的节奏把握稍显混乱，的确可以称得上是近年来战争电影领域不可多得的佳作了。

前目的地
Predestination



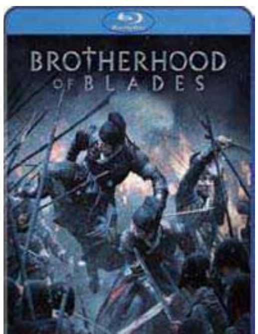
IMDB评分 7.4

BD发行日期	2015年2月10日	版本	A区
年份	2014年	类型	科幻 / 动作
容量	50GB×1		

本片改编自被誉为“美国现代科幻小说之父”——罗伯特·海因莱恩（1907–1988）的著名短篇小说《你们这些僵尸》（All you zombies）。对于其英文片名Predestination，很多人的第一反应可能就是predestination paradox（命定悖论/命运悖论）。时空悖论对于以时空旅行为主题的科幻流行文化创作者们而言，一直以来都是一个绕不过去的坎。对于《前目的地》来说，它的目的根本不是为了通过一个观众陌生的概念来将故事诌圆，而是将矛盾彻底展示在观众面前。本片没有像诺兰大神那样动用整个演员阵容来给观众进行太多的科普性解释，把重点放在个人命运的死循环上，比《环形杀手》的内涵更加深刻—— 让蛇吃自己的尾巴，最后变成一条剪不断理还乱的莫比乌斯环。



绣春刀
Brotherhood of Blades



IMDB评分 6.6

BD发行日期	2015年2月10日	版本	A区
年份	2014年	类型	武侠 / 动作
容量	50GB×1		

自从《卧虎藏龙》之后，武侠电影或一味堆华丽，拼排场，削尖脑袋往奥斯卡钻（老谋子化），要么就是矫柔造作，不知所云（王家卫化），要么就是人人都带着飞碟帽子，举手投足都是泡菜风范。在这样的大环境之下，《绣春刀》无疑可以算得上是近年来不可多得的武侠作品，它的特点，可以概括为两个字——纯粹。

从人物造型来看，所有角色均为淡妆，服饰也极度还原历史原貌。从剧本来看，尽管故事纯属虚构，但所有原创与历史人物之间的交织都毫无“戏说”感，反映出了明崇祯朝内忧外患积重难返，大明政权极端腐化的情形。从动作设计上来说，本片和传统功夫片见招拆招，不打几百回合绝不会分出胜负的作风截然不同，讲究快、准、狠，并且通过精准的场面调度和凌厉的剪辑来提升动作场面的视觉冲击力。

当今的古装题材影视市场，早沦为了战争片和宫斗剧的天下，没有人会对侠义之情之下的小打小闹感兴趣，于是制片商们只寄希望于炫酷骇俗的动作，和宏伟浩大的场面，来达到吸引观众，拉升票房的目的。相比满汉全席而言，其实饱受试听轰炸之后的我们更需要一块小而精致的蛋糕，而《秀春刀》恰恰满足了我们的这个需求。

蓝光最新出碟推荐（2015年1月至2015年4月，按发售时间排列）

超能陆战队

Big Hero 6



IMDB评分 7.9

BD发行日期	2015 年 2 月 10 日	版本	A 区
年份	2014 年	类型	武侠 / 动作
容量	50GB×1		

如今女性的主流审美，一个是流传已久的萌，另一个则是新近加入的“暖男”，“大白”能够成为炙手可热的动画明星，正是因为它的身上综合了上述两个特性，这样一来，想不万人迷都不可能了。

《超能陆战队》是一部以”融合“为关键词的电影，作为漫威并入迪斯尼之后的首部作品，两个原本风马牛不相及的厂商之间的精妙配合，完成了一部你中有我，我中有你的佳作。它的角色设定和动作戏的编排很漫威，主打的却依然是迪斯尼擅长的的亲情与成长主题。

《超能陆战队》的故事背景设定在未来一个叫“San Fransokyo”(旧京山)的城市，这个在 1996 年旧金山大地震之后分裂出来的平行世界，杂糅了旧金山和东京的名称，再看东西合璧却毫无违和感的城市建筑，从外到内表达了本片的价值取向。

本片的架构让人回想起 04 年的《超人总动员》，大白的萌愈又让我们情不自禁的回忆起 08 年的《机器人瓦力》。用今天的眼光来看，同时具备萌萌哒和暖男两大属性的瓦力身上所体现的是皮克斯在当时引领时代的创造力，可如今的他们却早已江郎才尽，倒是原本被认为廉颇老矣的迪士尼这两年老树逢春，佳作频出。姜还是老的辣，不服气也不行。



爆裂鼓手

Whiplash



IMDB评分 8.6

BD发行日期	2015 年 2 月 10 日	版本	A 区
年份	2014 年	类型	励志 / 剧情
容量	50GB×1		

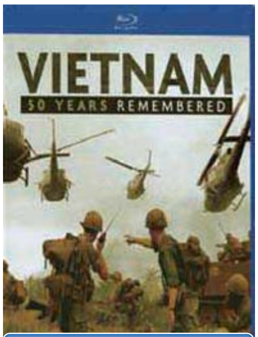
《爆裂鼓手》讲述一名少年在严师督教下，以非常规手段挑战自己的极限、追逐爵士乐鼓手梦的热血故事。和传统的励志电影不同的是，这是一部走黑暗路线的“反励志”电影。它揭开了这样一个残酷的真相：即便是对于拥有某项天赋的人来说，想成为相关领域的大师，光靠汗水是远远不够的——不偏执、不疯狂，永远都难谈成功！

打击乐的核心是节奏，本片将对“节奏”二字的演绎发挥到了极致。爵士乐和剪辑简直融为一体了，角色的台词像不停喷射火舌的机关枪，主角如同疯魔一样的自我修行过程，甚至让我们觉得恐惧。整部电影的节奏不断加速，犹如一段完美的爵士鼓演奏，畅快淋漓，一气呵成，让人回味。



终极越战

Ultimate Vietnam - 50th Anniversary Collection



IMDB评分 7.4

BD发行日期	2015 年 2 月 10 日	版本	A 区
年份	不明	类型	记录 / 战争
容量	50GB×2		

《终极越战》是 Mill Creek 复刻的一套全景式展现越南战争的纪录片，分为上下两部蓝光碟片，章节包括：《印度支那与美国的战前关系》，战争是政治的延续，越战的爆发和肯尼迪遇刺以及主战的约翰逊总统的上台并无直接关联，它是社会主义和资本主义阵营在东南亚角逐的必然结果；《地面冲突》，1965 年，约翰逊下令采取“雷声隆隆”行动，在南越不再局限于使用傀儡军，美国直接派军队参战。侵越美军迅速增加，达到 50 万之多，然而他们不曾想到的是自己会在泥潭中越陷越深；《战争便是地狱》，和二战不同的是，参加越战的几乎都是来自社会底层的新兵蛋子，他们不知道战争的真正目的，自以为是为了解救当地的苦难人民，在残酷的环境之下，人性扭曲了。相对于子弹、热带雨林给肉体带来的创伤，心灵上所受到的煎熬更加痛苦；《战俘》，据美国退伍军人事务部的统计，在 1961 年至 1973 年期间，有 725 名美国军人被北越人及相关部队抓获并囚禁，他们中的一些人声称自己受到了非人的折磨。比那些战死沙场的同伴们幸运的是，他们中的绝大多数人能够在 1975 年之前踏上祖国的土地，然而和那些阵亡者相比又百般不幸的是，他们必须在缺医少药，高温潮湿的环境下度过近十年的时光，并且在这个过程中的每一天都活在随时都有可能死于非命的恐惧之中；《春季攻势》，从战术上来讲，武元甲发动的春季攻势是失败的，北越没有占领一寸土地，数十万人面对美军占据压倒性优势的空地火力优势展开飞蛾扑火般的冲击，其伤亡比率是骇人的，在此之后，北越再无发动大规模攻势的能力。然而，春季攻势在战略上又是成功的，战场上一个个让人不寒而栗的残酷景象通过媒体传回了美国国内，更是让反对战争的民众认为这是一场没有希望的战争；《震荡》，越南战争改变的不仅仅是东南亚的地缘政治和两大阵营的力量对比，还对美国的意识形态、阶层结构乃至流行文化的发展产生了深远的影响。

撕裂的末日

Equilibrium



IMDB评分 7.6

BD发行日期	2015 年 3 月 3 日	版本	A 区
年份	2002 年	类型	动作 / 剧情
容量	50GB×1		

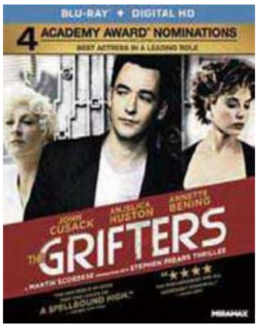
作为一部反乌托邦题材电影，2002 年的《撕裂的末日》在设定上还是有很多创新之处，比如老大哥用于控制社会的理论基于人类的情感。根据他们的歪理邪说，因为人类有喜怒哀乐，所以才会导致纷争，引发混乱和战争，“因为人类无法对自己的情感本身做出一个终极的价值判断，只会为了维护情感本身而去做一些非理性的事情，并且最终形成集团性的暴乱”，所以大家要嗑一种叫做“依奎安”的黄色小药丸，来让自己变成毫无情绪的行尸走肉。从动作设计上来说，克里斯汀・贝尔使用的杀人技艺——将中国功夫和西方枪法融为一体的“枪手道”，其表演性即便在对于今天的观众看来也要用叹为观止一词来形容——可惜影片中加起来只用了十几秒时间。

本片的艺术风格明显受到了《黑客帝国》的影响，导演也显露出了将其拍成一部《1984》现代版的小小野心，不过受限于制作成本，只能将其做成一部精致的 Cult 片，而这种作风反而更加适合本片的定位。



蓝光最新出碟推荐（2015年1月至2015年4月，按发售时间排列）

致命赌局
The Grifters

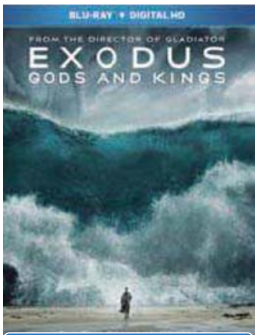


IMDB评分 7

BD发行日期 2015年3月3日 | 版本 A区
年份 1990年 | 类型 动作/剧情 | 容量 50GB×1

“婆媳之战”是国内电视剧可以与抗日神剧并列的万用主题，而在上世纪90年代初，好莱坞也出品过一部表现婆媳战争的黑色电影，这就是《致命赌局》。约翰·库萨克饰演的罗伊和安妮特·贝宁饰演的库拉是一对情侣，他们靠着卓绝的老千术行走江湖。能够阻止这对鸳鸯的人只有一个，这就是罗伊德的老妈莉莉——这位老太太也是骗术圈子的老前辈了。也正是因为经历了风风雨雨，他才不想看到儿子重新走自己的道路，于是她将突破口放在了自己的准媳妇身上……

法老与众神
Exodus: Gods and Kings



IMDB评分 6.4

BD发行日期 2015年3月17日 | 版本 A区
年份 2014年 | 类型 动作/历史 | 容量 50GB×2

摩西带领被埃及奴役的希伯来人民开始长征，分开红海，到达自由彼岸，建立幸福家园，这是人们耳熟能详的《圣经》故事。对于早已功成名就，凡事都可以和上帝一样玩“任性”的好莱坞导演界泰斗——雷德利·斯科特来说，如何取悦票房已经不再是他所考虑的问题了。本片的主题延续了老爷子在《天国王朝》中的“黑基督教”作风，相对于那部经典中对十字军东征近乎赤裸裸的揭露与反讽，这一次老头子玩的是“走近科学体”。就像此前上映的《诺亚方舟》，本片的情节上都貌似忠实地按照《圣经》的原版内容来呈现，但是讲故事的角度却来自无神论的立场，含蓄但却有意识地安排了心理学和自然科学诠释的可能性。

回顾老爷子近十年来的作品，亏钱已经成为常态，亏出一半的影片更是不在少数，和“卖拷贝”们相比，斯考特的确可以称得上是票房毒药，不过这却丝毫不损于这位老前辈的英名。和《角斗士》《异形》这样的票房佳作相比，《谎言之躯》《天国王朝》《银翼杀手》才更能代表老雷的风格，而观影体验比较平庸，但却值得回味的本片应该可以归入后者的行列。

海洋之歌
Song of the Sea



IMDB评分 8.3

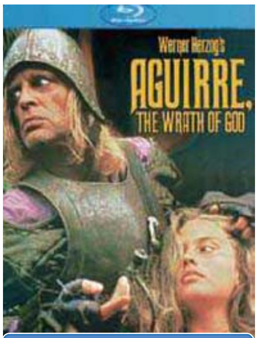
BD发行日期 2015年3月17日 | 版本 A区
年份 2014年 | 类型 卡通/剧情 | 容量 50GB×1

爱尔兰民谣可谓是世界上最为神奇的音乐，任何文化题材只要能够配上这样的天籁之音，都能起到画龙点睛的效果。而以此为主题的卡通作品，必然自从出生的第一刻开始就要笼罩在“神作”的光环之下。《海洋之歌》改编自爱尔兰民间传说，其主旨是对海洋的向往与崇敬，通过“回归母性”这一话题对传说进行重新解构。

从美术风格上来说，《海洋之歌》是一部完全脱离好莱坞的视觉工业流水线，具有“不可复制”价值的艺术品。欧洲动画不拘一格，天马行空的气质在本片中得到了完美的发扬，每一帧画面都可以独立成为精致的美术作品。就像在清水里漏进一滴墨水，充盈着灵动感又不失静态的优雅与端庄。曼妙的笔触，绵长的故事，让观影者的心就这么随着音乐与剧情荡漾开去。



阿基尔，上帝的愤怒
Aguirre, der Zorn Gottes



IMDB评分 8

BD发行日期 2015年3月17日 | 版本 A区
年份 1972年 | 类型 动作/历史 | 容量 50GB×1

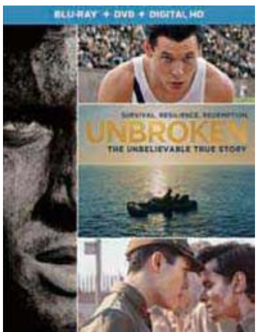
《阿基尔，上帝的愤怒》讲述的是十六世纪一队西班牙探险队寻找传说中的黄金城El Dorado(AVG游戏玩家对此应该不会感到陌生）的故事。他们在亚马逊雨林里顺流而下，其中的第二指挥者正是叫阿基尔，在巨大的生存压力之下，也许只有这个自喻为上帝的疯子才能带领同伴冲过难关，又或者是集体迈向死亡的深渊……

除了南美实拍以外，这部电影实际上与西班牙人主导的这次远征没有半毛钱的关系，主角是清一色的德国人，说的也是字正腔圆的德语。特别要指出的是，主角并不是装疯，他是真疯！主演金斯基自身就有精神病史，甚至在片场还多次发病……喊这样的人来拍戏，似乎也只有被誉为“狂人导演”赫尔佐格才能干出来的事情了。再看角色们的造型设计，这群“西班牙人”的扮相，可谓是纳粹味道十足。作为一部西德电影，本片对纳粹主义的反讽与批判力道，自然是无需多言。



当然，赫尔佐格的视野绝不会如此之小，《阿基尔，上帝的愤怒》与《现代启示录》类似的是，它设置一群来自“文明社会”的人闯入所谓的“未开化环境”中，表现现代文明下的征服欲望引发的独裁隐喻，以及法西斯意识形态必将人类社会引向毁灭的残酷寓言。只要这个世界上还有一小片供给独裁者存在的土壤，阿基尔们出现，必然会导致毁灭的再次出现。

坚不可摧
Unbroken



IMDB评分 7.2

BD发行日期 2015年3月17日 | 版本 A区
年份 2014年 | 类型 战争/历史 | 容量 50GB×1

好莱坞的几位“一姐”在演而优则导之后，均能开创自己事业的第二春，让此前指责自己是“花瓶”的人彻底闭嘴，朱莉姐就是其中最为代表性的一位。《坚不可摧》是一部话题性的影片，这部改编自真人真事，表现太平洋战争中美军战俘在日本人设立的战俘营中遭遇的影片，从推出第一部预告片开始，就被国内记者写出了诸如“日本右翼封杀本片上映”之类的“原创”报道，然而习惯了脑补作风的娱乐记者从来都不去认真想一想，国内大行其道，愈演愈烈，尺度越来越大的抗日神剧，究竟能够从《坚不可摧》身上学到点什么。

毫无疑问，本片对日本法西斯残暴本质的揭露是深刻的。主人公被俘后经历了黑暗而扭曲的狱中生活，在七百多个日日夜夜之中，他先后被辗转关押在4座日军战俘营，和数千名盟军战俘一道从事奴隶般的生产劳动，饱受苦役、疾病、饥饿的摧残。除此之外，他们还要受到日本兵来自心理和生理的残酷虐待。对于“大日本皇军”来说，战场上的节节败退让他们的绝望感与日俱增，而长期以来接受的军国主义教育，又使得他们对手下的这群如同猪狗般的失败者不屑一顾，来自日本人的这种极端变态心理，使得战俘们成为了看守们的泄愤工具。

然而，本片的主旨绝不是简单地渲染仇恨，然后通过一场大逆袭来让观众享受阿Q式的胜利。正如身为长跑运动员的主角的人生信条——坚持到底，就是胜利，他的抗争，靠的就是坚韧不屈，坚不可摧的意志力，书写了一个关于生存、抗争和救赎的故事！与之相比，我们不知道那些通篇都是抗日奇侠们成片扫倒穿着山寨日军军服的群众演员的影视作品，究竟能够留下什么。

蓝光最新出碟推荐（2015年1月至2015年4月，按发售时间排列）

霍比特人 3 五军之战

The Hobbit: The Battle of the Five Armies



IMDB评分 7.6

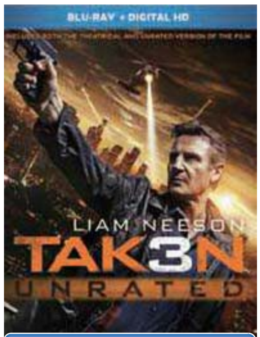
BD发行日期	2015 年 3 月 24 日	版本	A 区		
年份	2014 年	类型	战争 / 史诗	容量	50GB×1

原本属于睡前故事，在整个《魔戒》故事中属于开胃甜点性质的《霍比特人》，硬生生拍出了三部曲。由于也只有薄薄的两本，拉伸之后的故事自然干货不多，至于本片的故事——五军之战，在原著中根本就被一笔带过了，因此在第三集中，导演彼得·杰克逊自然只能用观众们喜闻乐见的大场面和特效轰炸来进行填充。

作为一个子品牌的终结篇，《五军之战》虽不如《哈利波特8》荡气回肠，但饱和的动作场面，开篇即进入高潮的节奏感，还是远胜上一部。火龙吞噬长湖镇、精灵王坐骑、铜墙铁壁阵、莱戈拉斯踩石轻功……一个比一个酷炫。剧情跟《指环王》的无缝衔接，片尾的角色造型手绘图，以及片尾曲，都赋予了本集以无限的情怀。再见，中土世界！

飓风营救 3

Taken 3



IMDB评分 6.1

BD发行日期	2015 年 4 月 25 日	版本	A 区		
年份	2014 年	类型	动作 / 剧情	容量	50GB×1

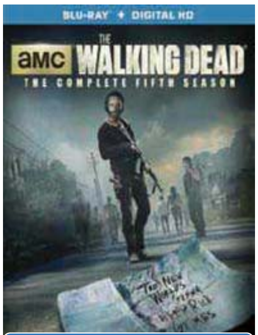
好莱坞的硬汉们总会有一个不省心的老婆和女儿，即便已经和自己感情破裂了，也照样能够给他们惹一大摊子麻烦事，等着英雄们拿着长枪短炮钱来擦屁股。这一定律在“《飓风拯救》系列”的身上表现无余，前两部的剧情走向基本一致：男主人公的妻女被绑，作为前特工的男主再一路按图索骥大杀四方，一路清理杂兵，最后砍倒 boss，实现最速无伤通关。

当然，吕克·贝松开创的这一系列，也并非完全没有变化。比如第二集中父女之间并非是单纯的拯救者和被拯救者的关系，二者之间有许多心有灵犀的曼妙配合。第三集的看点在于，他几乎可以看作是当年哈里森·福特转型“文艺动作明星”的二次成名作——《亡命天涯》的爆裂版。主角遭到杀妻陷害，被迫通过下水口逃生，还有与指挥抓捕行动的警察之间的惺惺相惜……许多情节要素都做到了“神同步”。

从风格上讲，本作和前两集的“无双”作风也有了明显的不同。剧情主要是对付警察的追捕，所以杀得不能像之前那样爽，刚刚扮演完神探马修斯·卡德的连姆·尼森也乐意将表演力度放到调查案件，而不是胡砍乱杀上，这让本片来自于故事上的看点更多，摆脱了对之前作品的过度复制。

行尸走肉 第五季

The Walking Dead: The Complete Fifth Season



IMDB评分 8.2

BD发行日期	2015 年 4 月 25 日	版本	A 区		
年份	2014 年	类型	恐怖 / 剧情	容量	50GB×4

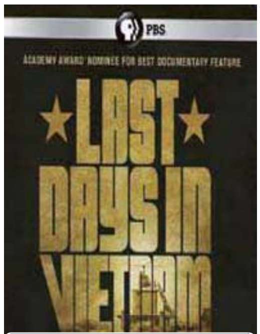
正在播出的《行尸走肉》第六季逐渐失去了当年这部堪称万人空巷的文艺丧尸神剧光环，已经出现了高开低走，甚至可能烂尾的迹象。相比之下，S5 的留给我们的深刻印象，不知道是应该归结为剧组的努力，还是本剧的“回光返照”。

本季的故事紧接 Rick 一行人被困在终点站，食人族正在磨刀霍霍的千钧一发时刻。脱出的方法与事先观众们的支招如出一辙：开挂的卡罗尔和战力爆表的“锤神”在外围扰乱，Rick 则带着伙伴们来了一个中心开花。不过和此前观众们推测的 S5 会在终点站磨叽一段时间不同的是，生存者和食人者的决战在第一集中就基本结束。

虽然口味之重令人发指，战力之渣让人不忍直视的食人族被悉数剿灭，不过他们“不当屠夫，便为羔羊”的生存信条，却影响到了生存者的价值观。进入中盘之后，从食人族到孤独教堂到警察医院，主线逐渐缓和，但间奏情节却变得越来越残暴扭曲，所有压抑堆积到最后一集爆发的戏剧冲突亦让人回味无穷。

在越南最后的日子

Last Days in Vietnam



IMDB评分 7.7

BD发行日期	2015 年 4 月 25 日	版本	A 区		
年份	2014 年	类型	记录 / 剧情	容量	50GB×2

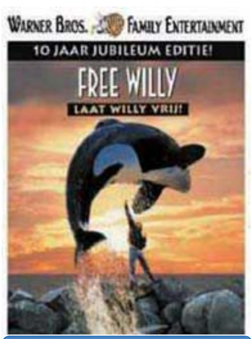
1968 年 10 月，美军宣布结束越南战争，从 1969 年开始撤军，这标志着越南战争进入了最后的“越南化”阶段。1975 年 1 月，北越军队发起了最后的决定性攻势。短短几个月内，南越伪军土崩瓦解，各大城市相继陷落。无数的南越人希望能够通过美军的直升机，逃离这个行将崩溃的国家。面对无法挽回的失败，国会拒绝了福特总统的特别拨款提案。此时抛弃南越这个扶不起的阿斗，才是符合美国国家利益的必然选择，和这个核心利益相比，所有的承诺都可以是空气。

1975 年 4 月 29 日至 4 月 30 日最初的几个小时，美军组织了有史以来最大的直升机撤退行动，军方得到的命令是只能营救美国公民。但身处现场，面对汹涌的绝望的难民，伸出援手，应是人之常情。美国海军飞行勤务人员将甲板上的直升机推下海，只为能够给难民们腾出一些用于站立的空间，这是最能够反映这一历史时刻的画面。本片正是通过大量第一手的影像资料来记录历史，全片没有一句旁白，所有语言全部来自当事人的叙述，试图淡化编导人员输入意志的痕迹，然而主旋律的味道还是过于强烈，对所谓“人道主义”的颂扬也过于肉麻。对于那些翘首以盼，眼神中却有流露着犹豫不决的越南难民们来说，眼前的这群开着直升机从天而降的美国人，他们既是上帝派来的天使，同时又是导致祖国分裂，自己从此以后再也无法踏上这片土地的恶魔。



人鱼童话

Free Willy



IMDB评分 5.8

BD发行日期	2015 年 4 月 25 日	版本	A 区		
年份	1993 年	类型	动物 / 剧情	容量	50GB×1

海豚是来自蔚蓝色大海的精灵，它们在水中穿梭自如，翩翩起舞的曼妙身姿。那欢快的鸣叫将人振奋，它那友善和纯真的眼睛充满了柔情蜜意，将你的心彻底融化……实际上还有一种海洋生物，它们同样具备灵性，也同样是贵为“万物灵长”的人类在海洋世界中的远亲，这就是虎鲸。《人鱼童话》讲述的，正是一个小男孩杰西和一只水族馆中虎鲸威利的故事，他们都失去了母爱，两颗纯真的心在一起的碰撞，最终让他们跨越物种的界限，谱写了一曲动人的人鱼童话。

正如海洋哺乳动物的与生俱来的治愈系属性那样，本片从始至终都笼罩在温情满满的氛围之中，情绪波动起伏不大，故事结构完整，叙事过程流畅。虽为双线设计，但是总体情节还算简单，人物关系和人物个性都相对单纯，而且鲸鱼和儿童之间的故事，总是处处都能戳中观众的泪点，更不要说片尾还有杰克逊天王的一首名曲。总体而言是一部适合全家观看的治愈系影片，也非常适合当年通过《正大剧场》看过本片的广大八零后观众追忆自己的童年。

文 藤曦 编 稀饭 美编 心の永恒



游戏成本概论

——超级大作预算全揭秘

开发一款AAA级大作，究竟要花多少钱？这个问题看似简单，但是要回答却很难。实际上，不止是普通玩家，大部分游戏从业人员对自己所从事的游戏项目成本都不大清楚。对于开发商和发行商来说，这是一个不能轻易透露的秘密，知道具体数字的只有少部分管理人员和财务人员。

大部分发行商与开发商绝对不会透露其游戏的成本信息，上市企业出于财报信息公开的需要，也只是将其财政结算期内的总成本进行统计，单个游戏的成本信息不会提供。那么，我们经常听说“XX大作开发成本XX千万美元”的信息是怎么来的呢？很不幸的是，这些数字大部分是分析家或者媒体人员猜测或估算的。所以同一款游戏的成本，我们会看到多个版本的说法，究竟哪个才是准确的？恐怕只有高管才知道。也有一些公司高管喜欢透露其大作的成本，比如动视暴雪CEO Bobby Kotick曾透露了《宿命》和“《使命召唤》系列”多款游戏的成本，但是这主要是出于宣传目的，其中应该包含了一些水分，比如将游戏光碟生产包装、物流等成本都包含在内，甚至将计划后期投入的成本都算在内。Kotick曾表示《宿命》成本高达5亿美元，但Bungie方面表示远远没有达到这个数。

一般而言，在游戏业里谈成本，主要指的是开发成本与营销成本，并不包含游戏软件实体的生产流通成本。因为如果将这些成本都算上去，那么史上成本最高的游戏据说是《街头霸王Ⅱ》街机版，因为其街机生产了几十万台，总成本至少4亿美元。而且FC与SFC时代的游戏成本将全面超越如今的所谓次世代AAA大作，因为当时一张游戏卡带的生产成本就达到数十美元，所以总成本1亿美元以上的游戏俯拾皆是，再加上通货膨胀因素，当今AAA大作简直弱爆了。

玩家最关心的是游戏本身的开发成本，而关于这一点，从来就没有哪款游戏公布过确切数据。可以肯定的是这一块成本是在不断攀升的，PS4/XOne肯定比PS3/X360高。SCE全球工作室总裁吉田修平曾经表示，顶尖PS3大作的开发成本大概在2000-5000万美元，而一线PS4大作的成本比这“略高”。几年前，育碧CEO Yves Guillemot曾估计PS4/XOne世代的游戏平均开发成本将达到6000万美元。在Take-Two发布于2012年的投资者报告中指出，“如今我们的一些顶尖大作仅开发成本就超过了6000万美元”。

还有一些公司是没有单款游戏成本预算概念的。比如《华尔街日报》曾经撤回了一则关于“《星际争霸Ⅱ》开发成本超过1亿美元”的报道，因为该作制作人Chris Sigaty后来证实，暴雪不会给任何游戏设定预算，任性的暴雪从来都是该花多少就花多少，其成本只能按照整个公司的财年总投入来计算，没有单款游戏成本之说。其实在很多公司也都存在这种情况，因为游戏开发成本的大头是开发人员的工资，而在很多公司采取了项目轮候制，一个团队可能只在项目的特定阶段参与开发，该阶段完成之后就去做另外一个项目。也就是说开发人员是在不同项目之间流转的，每个阶段的人员都在变动，所以很难精确统计其成本，就算是负责成本审计的财务人员，也只能给出一个大概的范围。对于此类项目，深究其准确成本并无意义。

那么到底在游戏开发过程当中，成本和预算是如何设定的？在本文当中，就让我们来深入探讨一下这个问题。

各平台游戏载体生产成本解析

▼**街机**：1999 年美国出版的相关专著《假冒商标、盗版产品与美国经济的数十亿美元威胁》中提到，每块 PCB（印刷电路板）成本在 1000 到 1500 美元之间，加上框体、显示器、处理器等所有零部件，一台街机的成本可达 1.5 万美元。不过街机的种类繁多，成本差异很大，一般最常见的街机类型应该成本最多几千美元。



▼**雅达利 2600 主机**：根据 1983 年 11 月出版的《InfoWorld》杂志报道，当时该主机游戏卡带每张生产成本在 4.5 到 6 美元左右。一些主要游戏的广告成本平摊到每张游戏身上，大概是 1–2 美元。而当时的游戏卡带批发价大约是 18.95 美元，零售价在 25 到 40 美元之间。



▼**FC**：据 Robert M. Grant 的专著《视频游戏中的劲敌》所提到，在 80 年代中期，FC 游戏卡带的实际生产成本大约是 7 美元。但是由于当时任天堂控制了所有 FC 卡带的生产，第三方必须委托任天堂生产，任天堂向他们收取的生产费是每张 14 美元，然后以 7 美元转包给其他工厂生产。此外，第三方还要缴纳相当于游戏售价 20% 的权利金。另外，当时的委托生产数量是日本地区最低 1 万张起，美国地区最低 5 万张起，全部都要提前支付生产费。如果游戏滞销，相关成本全部由第三方自己掏，任天堂不承担任何风险。如果按照游戏售价 50 美元、批发价 40 美元计算，任天堂能从中拿到 17 美元，而第三方自己拿到的只有 16 美元，还要再扣掉物流、仓储等成本。当时的任天堂有多么暴利由此可见一斑。





▲**MD**：据 Kent Steven L. 的专著《视频游戏的终极历史》，1992 年前后，MD 的游戏卡带造价大约是 10 到 15 美元一张，具体取决于游戏的 ROM 容量。由于当时 MD 在欧美市场非常强势，因此 MD 的权利金比任天堂更高——每张游戏高达 20 美元。不过世嘉并不强制统一生产卡带，因此第三方可以省下一些卡带生产费用。此外 MD 并不要求游戏的独占性，而 SFC 的第三方游戏必须独占（后来任天堂也放弃了独占要求，同时将权利金提高到 20 美元）。



▲**SFC**：在 SFC 时代，由于相关芯片供应紧张，游戏卡带的生产成本水涨船高。1996 年《福布斯》杂志报道，SFC 的卡带成本大约为 15 美元。其实当时游戏卡带成本已经大幅回落，在此之前的巅峰期应该远不止这个数。而且 SFC 时代出现了不少 32Mbit 以上的大容量 RPG，其生产成本在 20 美元以上。在日本的很多 SFC 游戏售价都超过了 1 万日元。当然 SFC 游戏售价高的另一个原因是权利金也提高了。当时的第三方们简直不堪重负、叫苦不迭，难怪生产成本与权利金都大幅降低的索尼出来搅局之后，迅速征服了游戏业。



▲**PS**：据 Mark J. P. Wolf 的专著《视频游戏大爆炸：从 PONG 到 PS 的历史及将来》，1996 到 1998 年，PS 每张 CD-ROM 的生产成本为 1–2 美元。此外索尼还向第三方提供了全套服务，权利金加上 CD-ROM 的生产、包装乃至说明书，总共加起来只要 10 美元。而 SFC 的大容量 RPG 这些成本加起来超过 40 美元。

▼**N64**：SFC 时候，任天堂以“CD-ROM 数据读取速度太慢”为理由，在 N64 上继续沿用卡带。由于 ROM 容量的提升，其成本也进一步提高。据《福布斯》在当时的报道，N64 游戏卡带生产成本为 20 美元左右，加上包装、说明书等，部分游戏的生产成本高达 35 美元。所以 N64 的游戏售价平均比 PS 高 15–20 美元。



▼**GB/GBC**：据 IGN 在 2000 年 8 月的报道，GBC 的游戏卡带生产成本仅为 1.5 美元一张，简直比 CD-ROM 还要低，即便如此当时的开发者们还在抱怨“生产成本高了很多”。这主要是因为这时已经是 21 世纪，GBC 游戏的小小容量确实不值钱。90 年代中期的成本应该远高于此。



▼**PS2**：PS2 刚发售时，DVD 播放器还是高端玩意儿，不过当时的 DVD 光碟生产成本也不高。毕竟，经过了 CD-ROM 时代后，光碟生产流水线已经非常成熟。据《数字电视的经济、技术与内容》一书介绍，当时 PS2 的 DVD 碟片本身成本为 1 美元，刻录 / 印刷成本是 1.1 美元，另外还有 1.4 美元的包装成本。另据统计，到 X360/Wii 时代，单层 DVD5 的生产成本仅为 0.5 美元，双层 DVD9 的成本为 0.7 美元。



▼**PS3**：据 2008 年 emedialive 报道，当时 BD-ROM 光碟的生产成本大约为 1.2 到 1.8 美元。



历代游戏大作成本

那么，我们所喜爱的一些游戏开发成本究竟是多少？以下总结了 30 多年来多款大作的成本信息，因为前言当中提到的原因，这些数据有的只有营销成本，有的只有笼统的所谓开发成本，不过这些信息都是来自权威媒体渠道或官方，所以虽然依旧无法获得精确数字，不过应该也可以获得一个大概的参考。

1982 年

E.T.

平台：雅达利 2600

授权成本：2300 万美元



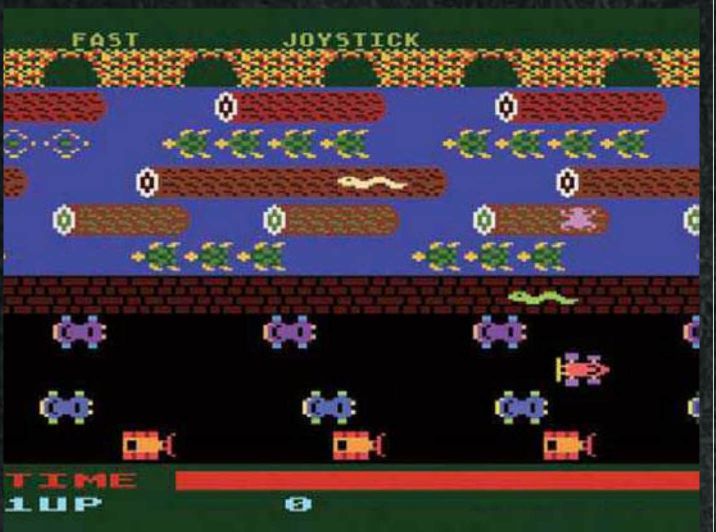
原雅达利母公司华纳通信的 CEO Steve Ross 在 1994 年出版的传记《Master of the Game》中，当时的雅达利高层 Skip Paul 透露，为了拿到斯皮尔伯格大片《E.T.》的游戏改编权花了 2300 万美元，这是该作成本的主要组成部分。至于其开发成本……多方面的报道指出雅达利只派了一名开发人员花了几个星期的时间就把游戏做好了，所以成本可能不到 1 万美元……后来众所周知的是由于本作品质低劣，大批游戏积压，不得不运到沙漠里填埋。为什么不低价用卖掉？因为按照授权协议，每卖出一套就要向版权方支付一定的授权费。所以贱价甩卖收回来的钱可能还不够付授权费（被埋掉之前已经打折到 4-10 美元，原价是 25-35 美元），还不如直接埋了损失更小一些。

青蛙过河

平台：雅达利 2600

营销成本：500 万美元

1984 年 1 月，《纽约时报》发表了一篇关于游戏市场大崩溃的报道，其中举了一个案例——1982 年发售的《青蛙过河》营销成本 500 万美元，当时认为这是十分惊人的投入。另外文章中也指出 1983 年美国游戏机销量从 82 年的 800 万台降低到 660 万台，其实并没有像后世所传的那样“游戏市场一夜蒸发”。不过游戏软件滞销的现象确实很严重，超过 40% 的游戏都在大打折。



1991 年

街头霸王 II

平台：街机、SFC、MD

总成本（不含游戏开发成本）：4.13 亿美元

生产成本：3.82 亿美元　营销成本：3100 万美元

Steve L. Kent 关于游戏产业历史的两本专著中都有提到，根据当时知情人士估算，《街头霸王 II》的街机至少卖了 20 万台以上。即使每台按照 1000 美元的最低成本计算，其生产成本至少在 2 亿美元以上。根据 CAPCOM 的官方数据，《街头霸王 II》SFC 版销量 630 万套，之后推出的《街头霸王 II Turbo》SFC 版销量 410 万套，总共是 1040 万套，按照每张 15 美元的成本计算，总计 1 亿 5700 万美元。根据 1992 年出版的《N-Force》杂志第 6 期报道，CAPCOM 为本作投放了 3100 万美元的巨额广告费，当时曾轰动业界。另外本作还推出了一个 MD 的特别版，销量 165 万套，生产成本 2500 万美元。



如果按照通货膨胀因素进行换算，《街头霸王 II》在当时的 4.13 亿美元成本相当于今天的 7 亿美元，而这还没有算上游戏本身的开发成本。不过开发成本这一块跟其他相比应该可以忽略不计了。

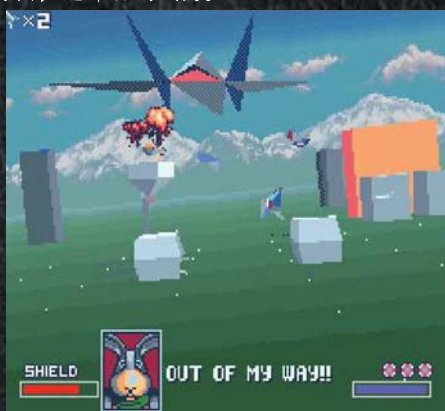
1993 年

星际火狐

平台：SFC

营销成本：1500 万美元　生产成本：6000 万美元

据路透社 1993 年 3 月 21 日报道，任天堂为《星际火狐》投放了 1500 万美元的广告费，进行为期一个月的高密度、大规模宣传。当时正是 SFC 和 MD 在北美激战正酣之时，任天堂希望通过《星际火狐》展示其最新的 Super FX 技术——这是在部分 SFC 游戏卡带里搭载的协处理器（图像支持单元，简称 GSU），能够实现超越 SFC 极限性能的游戏画面，由此实现《星际火狐》的高速 2.5D 游戏画面。因此本作的游戏卡带造价也比一般游戏高。



1994年

致命格斗Ⅱ

平台：MD

营销成本：1000万美元



据《纽约时报》1994年9月23日报道，Acclaim公司为了《致命格斗Ⅱ》投入了1000万美元的广告费。游戏的首周销售收入超过了5000万美元，比同时期多部大片的首周票房都要高，包括了《真实的谎言》、《阿甘正传》和《狮子王》。

1996年

古惑狼

平台：PS

开发成本：170万美元

PS时代的第一吉祥物仅仅花了170万美元打造！这是顽皮狗创始人Jason Rubin在2004年澳大利亚游戏开发者大会的演讲中透露的数字。之后的二代开发成本也只不过200万美元。不过索尼为此投放的广告费应该是数倍于此。尽管如此，比起同时期的《最终幻想Ⅶ》，《古惑狼》的投入产出比实在是高（一代销量为680万套）。



口袋妖怪 红/蓝

平台：GB　**营销成本：5000万美元**

1996年在日本发售的《口袋妖怪 红/蓝》开发成本极低，发售时原本也只是被当做一个二线游戏，初期销量并不高。后来随着玩家之间口耳相传效应的作用，以及动画版的推波助澜，终于红透日本。将其打入美国时，为了将其打造成《马里奥》之后的又一个现象级作品，美国任天堂投入了巨额的广告费。《皮卡丘的全球大冒险：口袋妖怪的兴衰》记载其营销成本高达5000万美元，“把它们全抓住吧”成为家喻户晓的广告词。所以说，别看任天堂的游戏开发成本普遍不高，其广告成本却是没有多少对手能够企及的。



1997年

最终幻想Ⅶ

平台：PS

总成本：2.45亿美元　**开发成本：4500万美元**

营销成本：1亿美元　**营销成本：1亿美元**

据《Business Insider》等媒体报道，《最终幻想Ⅶ》的游戏开发成本超过4500万美元，在当时是有史以来纯游戏开发投入最高的游戏。据说坂口博信为本作专门在夏威夷组建了一个CG制作团队，采购了大批Silicon Graphics的高端工作站，这些应该都被计入到开发成本。不过这些基础设施投入在之后的Square的大部分PS时代游戏中都继续发挥了价值，Square傲视业界的高水准CG由此开始。

比起开发成本，更夸张的是营销成本。当时《最终幻想Ⅶ》在美国是由SCE发行，据传SCE为本作准备了高达1亿美元的广告营销预算。3段长达30秒钟的广告在美国所有主要电视台的黄金时段滚动播出。在纸媒上投放的都是《花花公子》、《滚石》等一线大刊。不过实际上1亿美元的预算应该是误传，根据GameSpot在1997年8月27日的新闻报道，SCE的1997年PS软硬件总广告预算为1亿美元，可能被误传为《最终幻想Ⅶ》的广告费用。不过1997年PS在美国的大部分广告确实都捎上了《最终幻想Ⅶ》，30秒电视广告确实是铺天盖地的播出。SCE希望借助这些华丽的CG塑造PS的强大形象，所以《最终幻想Ⅶ》虽然不至于独占了1亿元宣传费用，但应该是占了这一年PS广告费的大头。



1999年

莎木

平台：DC

总成本：9400万美元　**开发成本：4700万美元**

营销成本：2300万美元　**生产成本：2400万美元**

极度烧钱的沙箱游戏做法正是从《莎木》开始。1999年，制作人铃木裕接受媒体采访时亲自承认《莎木》的开发成本高达70亿日元，换算成美元大约是7000万。相关采访视频至今还可以在YouTube上找到。这个数字被广为流传，在当时相当轰动，因为刷新了《最终幻想Ⅶ》的记录，成为史上最贵的游戏。但是在2011年的游戏开发者大会上，铃木裕表示7000万美元只是当时世嘉的一个宣传数字，真实的开发成本是4700万美元，考虑通货膨胀因素，大约相当于如今的6700万美元。其实当年所说的70亿日元也不是纯忽悠，因为当时《莎木》这个项目是分几期开发的，70亿日元可能是总预算，包含了之后的《莎木2》。另外一个可能是当时所说的70亿日元包含了广告成本。无论如何，根据当时的测算，因为DC出货量太低，《莎木》要想收回成本，需要每个用户买两套……



2000 年

最终幻想IX

平台：PS

开发成本：4000 万美元 | 生产成本：2200 万美元



2000 年 7 月，坂口博信在 NTV TOKYO 的节目中亲自透露，电影《最终幻想 灵魂深处》的制作成本是 7000 万美元，而《最终幻想IX》的制作成本是 4000 万美元。由夏威夷工作室负责的 CG 动画仍然是本作的主要成本来源。另外本作与可口可乐合作推出的系列广告在当时投放规模很大，具体开支未明。

2001 年

最终幻想X

平台：PS2

开发成本：3230 万美元



据日本《读卖新闻》报道，《最终幻想X》的制作成本是 40 亿日元，按照当时的汇率相当于 3230 万美元。虽然这是 Square 在开发难度极高的 PS2 上开发的首个《最终幻想》，但是项目预算与 PS 上面的 3 作大约持平，开发周期也只有两年，主要开发团队仅 100 多人。此外本作还首次出现了游戏配音相关的费用。当然，在游戏发售首日本作就实现了盈利，首批发货销售额即达到 176 亿日元。对于当时因电影票房惨败而陷入困境的 Square 来说这简直是救命钱。

杰克与达斯特

平台：PS2

开发成本：1400 万美元

据顽皮狗创始人 Jason Rubin 透露，《杰克与达斯特》的开发预算是 1400 万美元，制作总共历时 3 年。不过初期本作只有两名程序员对 PS2 进行技术摸索，之后一个技术团队开发了面向 PS2 的游戏引擎，其最大的特点是充分利用 LOD 细节度缩放系统，由远及近多套建模无缝切换，这样就能实现极远的场景可视距离。所以其实广阔的场景与生动的角色表情都是需要不少钱精心制作的。



2003 年

进入黑客帝国

平台：PS2、Xbox

开发成本：2000 万美元 | 授权成本：4700 万美元

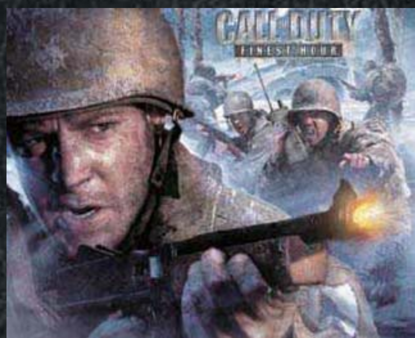


据《洛杉矶时报》2003 年 5 月 16 日报道，雅达利基于《黑客帝国》开发的游戏《进入黑客帝国》(Enter the Matrix) 开发成本为 2000 万美元。开发商 Shiny Entertainment 花了两年半的时间制作。实际上开发成本并非大头，雅达利为了获得电影授权，花 4700 万美元收购了 Shiny。不过这笔投资获得了丰厚的回报，游戏上市 18 日即突破百万销量，最终销量突破 500 万套。

2004 年

使命召唤 决胜时刻

平台：PS2、Xbox、NGC | 开发成本：850 万美元



这是“《使命召唤》系列”第一次登陆家用机，PS2 和 Xbox 版外包给 Spark Unlimited 制作，NGC 版外包给 Exakt Entertainment 制作。该作相当于是 PC 版的一个外传。由于 Spark Unlimited 与动视之间发生了法律纠纷，法律文件中曝光了双方的开发合同，其中显示本作的开发成本为 850 万美元。这对于 PS2 时代的射击游戏应该是一个比较普遍的成本。

横冲直撞 3

平台：PS2、Xbox

开发成本：1700 万美元 | 营销成本：1700 万美元



时任雅达利董事长的 Bruno Bonnell 向《华尔街日报》透露，《横冲直撞 3》这款中等规模的开放世界游戏，开发成本与营销成本都是 1700 万美元，因此总成本是 3400 万美元。当时 Bonnell 还表示，PS 时代开发成本 500 万美元已经是巨额预算了，而在 PS2 时代这成为大部分游戏的平均成本。《横冲直撞 3》的销量达到了 300 万套，算下来应该也赚了不少，不过当时分析家指出本作并未达到销量目标。

光环 2

平台：Xbox

开发成本：不到 2000 万美元



在《华尔街日报》关于游戏成本的一篇报道中，业内专家估计《光环 2》的开发成本为 2000 万美元左右，但微软发言人表示“不到 2000 万美元”，不过并未给出具体数字。根据猜测，应该在 1500–2000 万美元之间。其实对于微软来说，《光环 2》的成本主要是营销，虽然没有具体数字，但是应该远高于其开发成本。《光环 2》是微软在 2004 下半年的主要广告投放对象，与 Xbox 以及 Xbox LIVE 进行捆绑宣传，数亿美元的主机广告中，有一大半都带上了《光环 2》。

横行霸道 圣安德里亚斯

平台：PS2 | **开发成本：不到 1000 万美元**

时任 Take-Two 总裁的 Paul Eibeler 承认，《横行霸道 圣安德里亚斯》的开发成本不到 1000 万美元。要知道，《圣安德里亚斯》的规模是《横行霸道 罪恶都市》的数倍，开发周期也是其两倍，照此推算，只用一年时间开发出来的《横行霸道 罪恶都市》成本可能不到 500 万美元——Rockstar 的效率令人吃惊。

《圣安德里亚斯》是 PS2 时代最畅销的游戏，在 2004 年内销售收入超过 4 亿美元，直到 PS2 生命周期的最后，该作仍然有零星的销量，最终累计销售了 1700 多万套，此外后来推出的其他版本还额外贡献了 1000 万套的销量——1000 万美元的开发成本创造十几亿美元的销售额，这就是 Rockstar 创造的疯狂记录！



半条命 2

平台：PC

开发成本：4000 万美元



Valve 创始人 Gabe Newell 曾亲自向《Maxitmag》杂志透露，Valve 向《半条命 2》项目投入了 4000 万美元，但是没有说明这个数字是纯开发成本还是加入了营销预算。由于当时距离游戏发售日还有几个月时间，广告尚未投放，因此被认为是开发成本 4000 万美元。《半条命 2》的开发周期超过 5 年，而 Valve 开发人员的薪资也普遍处于业界的极高水平，因此其总开发成本自然不菲。不过 Valve 从本作获得的回报也远远超过成本，除了游戏本身 1200 多万套的销量之外，由于 PC 版与 Valve 的 Steam 发行系统绑定，成为推动该服务流行起来的首要功臣。目前 Steam 早已成为 Valve 的主要收入来源，其估值超过 40 亿美元。

2005 年

使命召唤 2

平台：PC、X360

开发成本：1450 万美元



Infinity Ward 联合创始人 Grant Collier 曾在 2005 蒙特利尔国际游戏峰会上透露，《使命召唤 2》的开发成本是 1450 万美元。前作的开发团队只有 25 人，而本作增加到 75 人，开发周期是两年。此外本作还找配音演员配了 2 万多句台词，主要是背景中士兵们的叫喊声。本作的营销成本未明，由于动视和微软深度合作，因此广告费主要由微软出，与 X360 的首发广告捆绑，实现了铺天盖地的宣传，成为“《COD》系列”崛起的重要原因。

吉他英雄

平台：PS2

开发成本：170 万美元

2005 年业界最大的黑马当属《吉他英雄》。据开发商 Harmonix 官方披露的数据，当时发行商 RedOctane 只给了他们 170 万美元的预算，这笔钱还是公司创始人把房子抵押后获得的贷款。而且这 170 万美元不单是开发成本，还包括了首批游戏的生产成本，甚至包括了首批吉他控制器的成本，开发成本几乎可以忽略不计。将这笔钱花掉之后，RedOctane 没有任何钱可以做广告宣传，因此零售商都不愿意进货。RedOctane 只能以出让销售收入分成的方式与 MT V 电视台合作，终于通过他们的广告渠道和销售网络打开了市场。



2006 年

最终幻想Ⅻ

平台：PS2

开发成本：5300 万美元 | **生产成本：600 万美元**

从《最终幻想Ⅹ》到《最终幻想Ⅻ》，最大的进化在于画面终于真正地 3D 化，而不是只能固定视点。而且这次终于有可以自由探索的广阔地图，而不是像《最终幻想Ⅹ》那样很偷懒地取消了地图概念。而这一切都意味着游戏制作成本的提高。此外，由于在开发中途将制作人从松野泰已换成了河津秋敏，游戏本身进行了一次重大修改，因此制作周期达到了史无前例的 5 年零 3 个月，开发人员的薪酬开支随之增加。本作实际上在 2000 年 12 月就已经立项，是与《最终幻想Ⅹ》后期并行开发的游戏，原定于 2003 年秋季发售。在反复延期之后，2005 年 8 月 1 日 SE 宣布松野泰已因病离职，由河津秋敏接手。从最终结果上来说，本作虽然有着不少创新之处，但总体评价不再像是当年的《FF》作品般地受到一边倒的好评，相对于投入和时间成本来说，收益比例并不特别令人满意。



战争机器

平台：X360

开发成本：1000万美元



一般游戏开发或者发行商在对外公布游戏的成本数据时，为了表示游戏的“含金量”够高，数据有一定的水分是很正常的。但Epic Games却绝对不会往成本数据里吹水。因为《战争机器》是虚幻引擎3的样板大作，Epic Games要证明用该引擎能够高效率开发出次世代3A大作。在伦敦游戏峰会上，Epic Games副总裁Mark Rein表示本作的开发成本大约是1000万美元，是由一个二三十人的团队用2年时间开发完成的，证明了在高清时代小团队一样能做出超大作。不过作为微软2006年底对抗PS3首发的旗舰大作，本作的广告成本应该是开发成本的数倍。

失落的星球

平台：X360

开发成本：2000万美元 营销成本：2000万美元

据2007年2月2日《福布斯》杂志报道，《失落的星球》成为当时CAPCOM成本最高的游戏，开发与营销成本各占2000万美元。CAPCOM希望通过这款为欧美市场打造的游戏提高海外营收的占比，达到国内外收入各占一半。为此CAPCOM从Midway挖走了Mark Beaumont主要负责欧美的营销工作，他在位的几年，CAPCOM在欧美花了血本进行广告投入，也确实大幅提高了海外市场份额。《失落的星球》有着最高的广告规格，包括在NFL橄榄球总决赛直播期间插播广告，以及《007 皇家赌场》的60秒钟电影院贴片广告。



赤钢铁

平台：Wii

开发成本：1000万欧元



高清平台的游戏开发成本高企，而Wii作为一个标清平台，游戏制作成本也不低。育碧巴黎总部确认，Wii首发游戏《赤钢铁》的开发成本超过了1000万欧元。本作的体感操作方式虽然极其恶劣，但是画面精良，即使与进入成熟期的Wii游戏相比都属于上乘。为回报育碧的支持，任天堂也为本作提供了不少的广告支持，使其成为首款突破百万销量的Wii第三方游戏。

2007年

光环3

平台：X360

总成本：7600万美元 开发成本：3000万美元

营销成本：4000万美元 生产成本：570万美元

据2007年9月24日《洛杉矶时报》的报道，《光环3》的开发成本仅为3000万美元。对于这种级别的游戏来说是相当省钱的。不过知名分析家Michael Pachter指出，这3000万美元只是Bungie开发者们3年的工资，游戏发售后还要向他们发大约2500万美元的奖金，因此实际成本应该是5500万美元。



据《品牌周刊》报道，《光环3》的广告成本约4000万美元。其中“Believe”系列电视广告就花掉了1000多万美元。微软还与汉堡王、三星、7-11、激浪、GameStop等合作投放了大量跨界合作广告。

生化奇兵

平台：X360

开发成本：1500万美元

《生化奇兵》制作人Ken Levine在麻省理工学院的一个座谈会上透露：“《自由力量》的开发成本是200万美元，《网络奇兵2》是60万美元，跟成本1500万美元的《生化奇兵》比起来简直不要钱。”



光环 在线

开发成本：9000万美元

纵观“《光环》系列”的历史，虽然在营销上面的投入一直是天价，但其开发成本并不是很高。反而是一款没有带来任何收益的游戏，开发成本超过了系列前三部曲的总和。

前Ensemble工作室总裁Dusty Monk曾向IncGamer透露，代号为“Titan”的《光环》网游版开发项目耗资高达9000万美元！当时该作是直接以《魔兽世界》为竞争目标，因为在90年代末，Ensemble凭借《帝国时代》等游戏，在RTS领域曾有挑战暴雪的实力，微软希望Ensemble通过这个巨额投入的网游成为下一个暴雪。该项目开发了三年，后来由于微软打算重点开发轻度游戏市场，这种重度MMO就失去了支持，该项目的取消也成为Ensemble被关闭的主要原因。



天剑

平台：PS3
开发成本：2000 万美元

前 SCE 欧洲分公司高级制作人 Seonaidh Davenport 透露，Ninjia Theory 开发的《天剑》，虽然流程并不长，但制作成本也达到了 2000 万美元。此外 SCE 还为本作透露了大量的广告费，当时其在几个热门美剧植入的广告想必广大玩家还记忆犹新。由于成本高昂，Ninja Theory 创始人表示虽然本作销售了 150 多万套，但还是没有收回成本，因此续作计划只能告吹。本作开发成本高昂的主要原因是 PS3 初期游戏开发难度太大，而且本作经历了几次的版本变更，导致开发周期长达 5 年。



枪神

平台：PS3、X360
总成本：3000 万美元



由吴宇森出资创建的虎丘娱乐游戏工作室开发，Midway 发行的《枪神》，自公布之日起就备受国内玩家关注。吴宇森与周润发的再度合作，经典电影电影《辣手神探》为脚本改编，真正国际 AAA 大作的投资……《枪神》本来有望成为吴宇森暴力美学在游戏领域的完美演绎。

据 Midway 欧洲分公司董事 Martin Spiess 透露，《枪神》的投资超过了 3000 万美元。当时 Spiess 甚至认为本作是“迄今为止开发成本最高的次世代游戏”。

除暴战警

平台：X360
开发成本：2000 万美元



“《GTA》系列”缔造者 David Jones 离职后创办了 Realtime Worlds，并获得微软资助，打算为 X360 打造一个比肩《GTA》的沙箱游戏，这就是《除暴战警》。由于 David Jones 本人的影响力，微软对本作的投入也非常大方，据 Jones 本人透露，本作开发预算为 2000 万美元。此外当时他正在开发的一款网游《APB》，开发成本更是高达 5000 万美元。可惜这两款游戏的销量都不是很理想。

2008 年

横行霸道Ⅳ

平台：PS3、X360
开发成本：1 亿美元　生产成本：630 万美元



《横行霸道Ⅳ》是第一款自称开发成本超过 1 亿美元的游戏。制作人 Leslie Benzies 向《泰晤士日报》透露，本作开发周期超过 3 年半，总共有超过 1000 人参与开发，开发成本大约为 1 亿美元。Rockstar North 本部只有 200 多人，其余主要为外包人员。按人力资源成本推算，确实有可能达到 1 亿美元。不过其中有 5000 万美元是微软赞助的——微软曾透露为了获得两张资料片的 X360 版独占权而付出了 5000 万美元，而且微软还为本作做了大量的免费广告！

Wii Fit

平台：Wii
营销成本：4000 万美元



据业界分析家 Michael Pachter 透露，任天堂为《Wii Fit》投放了其在北美有史以来最强大的宣传攻势，广告预算高达 4000 万美元。他还表示这个数字绝非杜撰，而是美国任天堂高层亲口向他透露的。

潜龙谍影 4

平台：PS3
开发成本：5000 万美元　生产成本：1100 万美元

在各种关于“史上成本最高游戏”的榜单中，《MGS4》都位列其中。常见的说法是 5000 万美元或者 6000 万美元。不过后来小岛工作室的今泉健一郎在推特中说：“最近有人说《MGS4》的开发成本超过了 50 亿日元，或者是 70 亿。实际上并没有那么多，如果有那么高的话早就跨平台了。”



战斧 兽骑士

平台：PS3、X360
开发成本：1500万美元



世嘉为振兴其经典游戏系列也付出了不小的努力，这款外包给Secret Level公司开发的《战斧》高清新作，仅开发成本就达到了1500万美元。这是由制作人Michael Bocciere亲自确认的。由于项目管理中出现的种种问题，本作不仅成本失控，游戏质量也令人失望，媒体总评分不到50，销量更是惨败。

2009年

使命召唤 现代战争2

平台：PS3、X360
生产及营销成本：1.5亿美元
总成本：2亿美元
开发成本：5000万美元

据《洛杉矶时报》2009年11月18日报道，内部知情人士透露，《使命召唤 现代战争2》的开发成本大约是4000到5000万美元，加上营销本与生产成本，总计为2亿美元。比起同期其他AAA大作，《现代战争2》的开发成本并不算高，但是其巨额广告费足以秒杀绝大多数游戏。



最终幻想XIII

平台：PS3、X360
开发成本：6500万美元
生产成本：970万美元

据Digital Trends报道，《最终幻想XIII》的开发成本创造了系列新高，达到了6500万美元。虽然SE并未承认，但是系列最高开发成本应该不假，因为本作是系列开发周期最长的一作（正在开发中的《最终幻想XV》将刷新纪录），从立项到发售跨时5年零10个月。好在SE获得了微软的赞助——据传为了让本作从PS3独占变成跨平台，微软开出了千万美元以上的赞助，并且提供了广告支持。



杀戮地带2

平台：PS3
开发成本：6000万美元

据荷兰当地报纸《Volksrant》报道，《杀戮地带2》的开发成本超过了荷兰历史上的任何电影。Guerrilla Games的120多名开发人员花了4年时间开发本作。作为索尼用来证明PS3机能的重点大作，《杀戮地带2》的制作过程中可谓不计成本，从最初的2000万美元预算不断攀升。据消息灵通的业界传闻网站Surger Girl提供的情报，本作最终花掉了6000多万美元。



Fortress

开发成本：1650万美元



2011年，瑞典报纸《Aftonbladet》报道了当地游戏公司Grin开发的《最终幻想XII》外传，其代号为"Fortress"。据Grin高层确认，本作的开发预算是1650万美元，对于一款RPG来说并不高。不过这也只是开发中的预算，如果能实际制作完成，可能成本至少要翻倍。从当时提供的场景图来看，本作将会前所未有的展现《FF》的写实化风格，且场景非常广阔。可惜游戏开发中途被取消，Grin也没有拿回来SE本应支付的开发成本，结果因此而破产。SE的理由是制作水准未达约定标准，因此有权不支付开发费用，不过所谓的约定标准较为模糊。

求生之路2

平台：PC、X360
营销成本：2500万美元



Valve市场部副总裁Doug Lombardi确认，《求生之路2》仅营销成本就投入了2500万美元，并表示本作会成为Valve有史以来销售最快的游戏，实际上该作的预定量已经创造了Valve的历史记录。该系列两作最后累计销量超过1100万套。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

2010 年

GT 赛车 5

平台：PS3

开发成本：6000 万美元 | 生产成本：1300 万美元



制作人山内一典曾向《汽车周刊》透露，《GT 赛车 5》的开发预算是 6000 万美元，毫无疑问是史上成本最高的赛车游戏。不过山内一典说："比这成本高的游戏还有很多，考虑到本作的规模，我认为这已经是一个很小的数目了。"开发成本高的主要原因是制作周期太长——前后历时超过 5 年，在这期间 Polyphony Digital 的大部分员工都专注于本作的开发。好在本作的赛车、赛道都是可以在续作中回收利用的，《GT 赛车 6》的成本应该不到本作的三分之一。另外，《GT 赛车 5》累计销量已超过 1000 万套，仍是一款高盈利的游戏。

战神 III

平台：PS3

开发成本：4400 万美元

SCE 圣莫妮卡工作室主管 John Hight 亲自确认，《战神 Ⅲ》的开发成本高达 4400 万美元。本作的开发团队总共 132 人，而前作是 60 人。Hight 表示对开发团队的效率非常满意，预算也控制得很理想。132 人打造出如此史诗大作，还是很让人钦佩的。到 2012 年 6 月，本作总共销售了 520 万套，利润应该是相当丰厚。



暴雨

平台：PS3

开发成本：1670 万欧元 | 营销成本：2330 万欧元

Quantic Dream 的创始人 David Cage 在波兰的"数字之龙"会议上透露，《暴雨》的开发成本"仅为 1670 万欧元"，但是加上营销成本，总共投入了超过 4000 万欧元。售额应该也就是 1.2 亿美元左右，其中零售商所得至少占 3000 万美元，再扣去 4000 万欧元的开发与营销投入，以及物流、物料等成本，索尼能赚到两三千万美元就算不错了。虽然业内有传闻本作是入不敷出，但 Guillaume 表示索尼在本作身上至少赚了 1 亿欧元。不过这个说法显然有些夸张，根据当时的数据，《暴雨》的销量只有 200 万套，销



荒野大救赎

平台：PS3、X360

总成本：8000 万 -1 亿美元



据《纽约时报》2010 年 5 月 17 日报道，Rockstar 圣地亚哥工作室开发的《荒野大救赎》总成本在 8000 万美元到 1 亿美元之间。巨大的开放场景、丰富的随机事件，《荒野大救赎》的方方面面都不比《GTA》逊色。本作最终销量高达 1250 万套，是 Rockstar 首次在非《GTA》游戏上实现千万销量。

2011 年

上古卷轴 V 天际

平台：PS3、X360 | 生产成本：1400 万美元

开发及营销成本：8500 万美元

制作人山内一典曾向《汽车周刊》透露，《GT 赛车 5》的开发预算是 6000 万美元，毫无疑问是史上成本最高的赛车游戏。不过山内一典说："比这成本高的游戏还有很多，考虑到本作的规模，我认为这已经是一个很小的数目了。"开发成本高的主要原因是制作周期太长——前后历时超过 5 年，在这期间 Polyphony Digital 的大部分员工都专注于本作的开发。好在本作的赛车、赛道都是可以在续作中回收利用的，《GT 赛车 6》的成本应该不到本作的三分之一。另外，《GT 赛车 5》累计销量已超过 1000 万套，仍是一款高盈利的游戏。



国土防线

平台：PS3、X360

开发成本：3500-5000 万美元

据《洛杉矶时报》2011 年 3 月 15 日报道，《国土防线》的开发成本是 3500-5000 万美元之间，营销成本另外还有数千万美元。这是 THQ 有史以来成本最高的游戏，当时估计的是销量至少过 200 万套才能收回成本。过去一直是开发动漫授权游戏的 THQ，希望通过这款游戏转型到重度游戏市场。本作发售前，由于媒体评测得出的分数极低，THQ 股票遭到疯狂抛售，市值缩水了 36%。不过本作最终销量达到了 260 万套，算是收回了成本。



星球大战 旧共和国

平台：PC | **开发成本：2 亿美元**

比起家用机大作，大型客户端网游的开发成本更高。据《纽约时报》报道，BioWare 开发的《星球大战 旧共和国》总共投入了 800 多名开发人员，开发了 6 年时间，开发成本将近 2 亿美元。此外本作还动用了将近 1000 名配音演员，为 4000 多名角色配音，并且录制了三种语言版本。EA 试图通过本作在网游市场上击败老对手动视暴雪，可惜与当时年收入超过 10 亿美元的《魔兽世界》相比，本作连 10 分之一的运营收入都没有达到，算上昂贵的广告成本、授权成本以及运营成本，本作很可能是血本无归。



2012 年

孤岛危机 3

平台：PS3、X360
开发成本：6600 万美元

Crytek 总裁 Cevet Yerli 向媒体确认，《孤岛危机 3》的开发成本是一代的三倍，而《孤岛危机》的成本是 2200 万美元，所以本作的开发成本大约为 6600 万美元。用高配置 PC 在最高设置下运行本作，看到那些令人惊叹的画面细节，你大概不会对这个数字产生怀疑。可惜画面虽好，游戏性还不足。北美发售 12 天销量仅 20.5 万套，对 EA 来说应是血本无归。



幽灵行动 未来战士

平台：PS3、X360 | **总成本：5000 万欧元**



育碧首席财务官 Alain Martinez 向 Eurogamer 透露，《幽灵行动 未来战士》的总投资超过 5000 万欧元，销量需要达到 250-300 万套才能回本。所以育碧认为当前的商业模式很难维持，在游戏成本飙升无法逆转的情况下，必须提高 ARPU 值，也就是玩家在一款游戏身上的平均投入，所以就要有 DLC、游戏内购等全新的营收方式。

边境之地 2

平台：PS3、X360

成本：3000-3500 万美元



Gearbox 的总裁 Randy Pitchford 确认，《边境之地 2》的成本是 3000 到 3500 万美元，但并没有说明这笔钱有没有包含营销成本。他表示这笔钱对于发行商 Take-Two 来说要冒很大的风险，但是 Take-Two 最后显然是赚得盘满钵满——迄今为止，本作累计销量已经超过 1200 万套。

马克斯·佩恩 3

平台：PS3、X360 | **总成本：1.05 亿美元**

自从进入高清时代后，Rockstar 的游戏开发成本暴增，已不再是 PS2 时代几百万美元做个千万大作的成本楷模，不仅是 Rockstar 本部开发的《GTA》主系列，其他卫星工作室开发其他游戏也全面迈入高成本时代。据多名分析师综合评估，《马克斯·佩恩 3》的总成本高达 1.05 亿美元，销量至少 400 万套才能回本。成本如此高昂的一个重要原因是本作经历了漫长的前期开发阶段，其间多次推翻重来，最后总周期长达 8 年。本作也成为 Rockstar 在 PS3 世代少有的亏本游戏，首批出货 300 万套卖了 3 个月才消化掉一半。



2013 年

横行霸道 V

平台：PS3、X360

总成本：2.65 亿美元 | **开发成本：1.37 亿美元**
生产成本：770 万美元 | **营销成本：1.2 亿美元**



据苏格兰当地媒体《The Scotsman》报道，总部位于苏格兰的 Rockstar North，为《横行霸道 V》总共花费了 1.7 亿英镑 /2.65 亿美元。这个数字包含了全部成本，由于光碟生产的成本很低，因此主要分为游戏开发成本和营销成本。市调公司 Sterne Agee 的分析家 Arvind Bhatia 估算，《横行霸道 V》的开发成本约 1 亿 3750 万美元，主要依据是 250 人开发团队 5 年的薪酬开支。其实在项目前三年开发团队的成员最多只有几十人。不过还要考虑到大量的美术外包成本、配音演员、音乐授权以及各种物料、差旅等成本，因此实际成本也有可能比这更高。

古墓丽影

平台：PS3、X360
生产成本：360 万美元
开发及营销成本：1 亿美元

资深业界分析家 Billy Pidgeon 估计，2013 版《古墓丽影》的成本高达 1 亿美元，销量至少要超过 500 万套才能盈利。虽然 SE 方面从未透露具体成本数据，但是从 SE 对本作的销量预期来推测，1 亿美元的成本估算并不过分。本作首月销量 340 万套的消息公布后，SE 公开表示失望，并透露其原本的首月销量目标是这个数字的两倍。此外 SE 还明确表示这个销量对于《古墓丽影》来说是亏本的。直到 2013 年底，制作人 Scot Amos 才表示本作已经过了盈亏平衡线，当时其累计销量正好就是 500 万套左右。随着 PC 版和高清版的推出，目前本作累计销量已超过 850 万套。



1666

开发成本：3500 万美元

《刺客信条》制作人 Patrice Desilets 由于与育碧之间在薪酬方面没有谈拢而离职，之后 THQ 高价将他挖走，并且代他赔付了高昂的违约金。根据 Desilets 与育碧之间的法律诉讼资料，THQ 将 Desilets 挖走之后，为其提供了 3500 万美元的预算开发《1666》，这款游戏是准备打造成 THQ 的《刺客信条》。可惜在游戏开发中途 THQ 就破产了，《1666》的开发中版本被育碧买走，至今没有下文。



超凡 双生

平台：PS3
开发成本：2000 万欧元

Quantic Dreams 开发的《暴雨》对于索尼来说可能只是“小赚”，不过在业界口碑上是获得了满堂彩，所以索尼信心满满地与 Quantic Dreams 进行了后续合作，投入 2000 万欧元的开发预算开发《超凡双生》，比《暴雨》的成本高了几百万美元。本作的营销成本未披露，不过应该是与《暴雨》相当。可惜本作的业界评价大不如前，销量也只有一百多万套，可能把《暴雨》赚的钱全都亏了进去。



抗争

平台：PC、PS3、X360
总成本：7000 万美元

《抗争》是一部跨界发展的 IP，立项时就进行了电视剧和游戏版的同时开发。据《华尔街日报》报道，本作的电视剧版成本为 4000 万美元，是 Syfy 科幻台有史以来成本最高的剧集。而游戏版的成本比这还要高——达到了 7000 万美元。以该作的素质来说，这个数字确实非常夸张。报道中称，这 7000 万美元是电视台与开发商 Trion Worlds 平摊。Trion 方面之前开发了内购为主要盈利模式的网游《Rift》，运营 10 个月收入 1 亿美元。这是本作能够敢于投入 7000 万美元的底气所在。不过看起来这个大投入的项目是亏本了，电视剧和游戏版的反响都很一般。



2014 年

宿命

平台：PS4、XOne、PS3、X360
开发成本：1.4 亿美元

在《宿命》发售之前，这款由 Bungie 打造的超大作就备受各界关注，关于其成本已有多种说法。根据早期泄露的内部合同文件，动视暴雪与 Bungie 之间签署了长达 10 年的合作协议，投入的成本将超过 10 亿美元。作为系列的第一作，《宿命》必须打响头炮，因此开发与发行成本都少不了。动视暴雪 CEO Bobby Kotick 曾表示本作的成本高达 5 亿美元，但是后来遭到 Bungie 方面的否认。不过关于本作的内部开发合同显示，本作的开发成本是 1.4 亿美元，其中包含了 Bungie 方面花费的 100 万美元宣传成本。当然，广告费的主力是在动视方面，几千万美元的量级是少不了的，粗略估计总成本可能有 2 亿美元。



动视暴雪对《宿命》的销量目标是 1500 万套以上，目前本作四大版本总销量已将近 1000 万套，在业界口碑和销量方面均未达到目标。

看门狗

平台：PS4、XOne、PS3、X360
开发成本：5000 万欧元

育碧蒙特利尔制作人 Stephane Decroix 向法国杂志《Challenges》透露，《看门狗》开发成本预算超过了 5000 万欧元。游戏后期参与的开发人员数量超过 600 人，总共有 5 个工作室参与开发。不过这种全面开发状态只有一年时间，在此之前大约保持 130 人的规模。由此也可以推测，开发人员超过 1000 人的《刺客信条Ⅳ》，开发成本可能超过 1 亿美元。虽然总体来说本作算是叫座不叫好，但是游戏本身的架构已经订立得比较完善，如果育碧能够按照其模式加以改善，说不定能够诞生另一个《刺客信条》级别的系列，而且后续作品当中能够沿用的游戏素材较多，有望在投入上面保持稳定。



结语

看完了历年的游戏开发成本增长，我们不难发现游戏开发的总体成本数额的确随着时代的发展而呈现出剧烈的水涨船高，从而导致了今天家用机游戏和移动端游戏两极分化的局面。不过这并非是游戏圈的独有特点，从整体来看，实际上游戏生产的实质投入是偏低的，在数字版日益流行的今天，这一点突显得特别厉害，而令其投入水涨船高的，仍然是人力成本的提升，这并非是游戏界独有的问题，大多数商业公司都会遭遇到类似的情况。而一步步在脱离实体光盘和发行投入的游戏界，其实在整体境遇上是比其他依赖实体产品的行业要更为宽松，相信随着游戏理念被移动端产品迅速普及化，核心游戏圈子会在一段低迷之后进入重新振兴的时期，届时大投入大产出的模式或许将会再一次流行于游戏界，让我们期盼着这一天能够早日到来，并随着游戏市场开放的新风，早早吹入我们那稚嫩的游戏圈子，让我们真正地成为与国际接轨的游戏圈成员。



DRAGON QUEST HEROES

ドラゴンクエストヒーローズ

闇竜と世界樹の城

俗称“DQ 无双”的本作，在众多版权无双中算是上佳之作。游戏实实在在地将 DQ 和无双的精髓结合起来，带给玩家耳目一新的全新体验。而对于 PS 系玩家来说，“《DQ》系列”已经是很久不见了。游戏上市后还以免费更新的方式追加了不少内容，这点也是值得表扬的。不低的销量和良好的口碑，使得游戏上市刚满一个月就宣布了续作的制作消息，而中文版更是已经确定于 6 月 4 日登场，赞就一个字！

PS3	勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	Koei Tecmo	动作角色扮演
	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城		日版
	2015年2月26日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为7570日元		

文 纱迦

美编 心の永恒

注：本文内容对应游戏 1.05 版。

成为勇者的速成讲座：入门篇

菜单说明

由于“《DQ》系列”照顾低龄日本玩家的传统，游戏中的汉字很少，取而代之的是满屏的假名。不过对于中国玩家来说就相当棘手，因此在攻略的一开始，首先我们为大家介绍一下游戏中各项菜单的含义。

标题菜单



本作具有极强的《DQ》风格，首先玩家要作成被称为冒险之书的存档。之后进入游戏时，会有 3 个关于冒险之书的选项，其含义具体如下：

名称	作用
冒险をする	读档
冒险の书をつくる	创建新档
冒险の书を消す	删除存档

大本营菜单

在大本营中按△或START键即可调出以下菜单：

选项	含义
さくせん	作战
もちものをみる	查看所持物
そうび	装备
つよさ	查看角色情报
アクション一览	查看操作指令
せんれき	查阅战历

さくせん菜单

选项	含义
スキルふりわけ	消耗技能点学习技能
クエストかくにん	确认当前接受的委托
マニュアル	查看帮助说明
せってい	游戏设定

游戏设定中又有 3 个选项，从上到下依次为：系统设定、视角设定和音量设定。系统设定中有几项比较有用，单独解说一下。注意する为开启，しない为关闭，更改后还要选择けってい才能确定。

ダメージ表示：开启后敌我



双方受到攻击后都会如RPG游戏那样冒出具体伤害值。

操作ガイド表示：战斗中是否显示操作说明。

コントローラー振动：选择是否开启振动。

オートセーブ：开启后游戏会自动存档。如果关闭的话必须手动到教会存档。

ネットワーク接续：非联机状态下选择开启，会不时出现联网提示，比较麻烦。

みかわし操作：决定回避的操作是R1还是R2。

部分选项需更新后才会出现。

もちものをみる菜单

在这个菜单里玩家可以查看自己到目前为止收集的各种物品。一个小技巧是：当光标指向一个物品时按SELECT键可以查看详情。

原文	含义
ちいさなメダル	显示当前持有的小徽章数
そざい	查看素材
そうびひん	查看装备品
レシピ	查看合成配方
手纸	查看收到的信件
宝の地图	查看获得的地图
ホイミストーン	查看战场回复道具

战斗菜单

在战斗中按START键，可以调出以下菜单：

选项	含义
さくせん	作战
せんりひん	查看此战目前的战利品
つよさ	查看角色情报
アクション一览	查看操作指令
せんれき	查阅战历
バトル情报	查看战斗的提示
リレミト	返回大本营

战斗菜单中的**さくせん**和大本营时基本一样，只不过不能分配技能点数。



成长篇

键位说明

以下为战斗键位的说明。游戏中可以选择两种操作方法，选择简单操作（**かんたん**）时，系统会自动帮助玩家出招，此时□为不消耗MP的技巧，△为消耗MP的技巧。选择**ガッツリ**即为下文所述的正常操作。

个人推荐在设定中将回避的操作更改为R1，长时间游戏后大家就能体会到这样做的好处。

键位	说明
L2	更换操作角色
L1	防御/受身/视角复位
R1+□/△/×/○	发动咒文/特技
R1+十字键	←/→选择回复道具，↑使用
R2	回避
十字键	←/→选择怪物同伴，↑召唤，↓↓丢弃
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角/切换锁定目标
R3	锁定/解除锁定
SELECT	切换地图
START	调出菜单
□	攻击1
△	攻击2
×	跳跃/开宝箱
○	蓄气/爆气（气槽全满时）/发动必杀技（爆气状态中）

能力解说

和《DQ》一样，本作中主人公们的能力也是用假名来表示的。首先来学习一下这些能力的实际用途。

原文	含义
さいだいHP	最大HP。当HP变为零时角色阵亡，进入等待救援的状态。
さいだいMP	最大MP。MP会随时间而少量回复。
こうげき力	攻击力。提高攻击对敌人造成的伤害。
しゅび力	守备力。减少受到敌人攻击时的伤害。
魔力	提高咒文对敌人造成的伤害，以及MP的回复量。
ちから	力。影响攻击力。
みのまもり	守。影响守备力。
かしこさ	贤。影响魔力。
きようさ	器用。影响会心一击的发生率。
ぼうぎょ	防御力。影响玩家防御敌人的攻击时受到的伤害，只会出现在装备上。

升级和技能点



升级是角色扮演游戏中最传统的成长手段，本作也不例外。升级之后主人公们的各项数值都会得到提高，而且能获得技能点。游戏中每个角色的等级最高是99级，99级并不能学完全部技能。不过继承存档后开始新游戏时，系统会额外赠送50个技能点。玩家最快可以在三周目（即额外获得100个技能点）学完全部技能。

技能点在本作中十分有用，通过菜单中的**さくせん→スキルふりわけ**可以学习各种技能。技能以图表的形式出现，分为4个部分：特技/咒文、角色专用、特殊效果、数值。技能初期不会全部开放，要随着级别的提升来解锁，也有需要习得前置技能才会开启的技能。

从实用性方面来说，首先应该习得的是各角色的特技/咒文，这些会在战斗中起到很大作用。之后是爆气相关的技能，包括延长爆气时间，加速气槽增长等等。数值栏的技能初期全部只需要3个技能点即可习得，花上很少的点数提升能力也是不错的选择。然后再习得强化特技/咒文的技能即可。部分珍贵的专用技能要果断习得。

以下是全员共通的特殊效果类技能的说明：

技能名	效果
きようさ小アップ	器用小幅上升
きようさ大アップ	器用大幅上升
みかわし强化小	回避的无敌时间小幅延长
テンション上升量アップ	气槽增加量小幅上升
ハイテンション持续+2秒	爆气状态的持续时间延长2秒
会心时MP小回复	会心一击时MP小幅回复
会心时こうげき力アップ	会心一击时攻击力上升
会心时じゅび力アップ	会心一击时守备力上升
濒死时こうげき力アップ	濒死时攻击力上升
濒死时じゅび力アップ	濒死时守备力上升

爆气

在战斗中当玩家攻击敌人或吃到特定回复道具时，左下方角色头像旁的弧形槽就会涨长。这条槽被称为**テンション槽**，俗称必杀槽，其性质和《无双》中的觉醒槽类似，不过可以按住○键来蓄气。

当气槽蓄满之后按○键即可爆气，此状态下爆气角色处于无敌状态，同时攻击力上升，MP不减，还可以使用二段跳（××）和空中冲刺（×R2），十分强力。在爆气状态中按○键即可发动威力巨大的必杀技，必杀技发动后强制解除爆气状态。如果不主动发动必杀技，当爆气状态结束时也会自动发动必杀技，所以一般情况下没必要主动使用必杀技。如果觉得爆气后的必杀比较浪费时间，可以在爆气即将结束前换人，这样同伴就不会使用必杀技了。



装备

装备是角色扮演游戏中的重要环节。本作的装备主要通过在商店中购买和与徽章王交换获得，部分任务也会赠送一些装备。装备可以分为以下4类：

武器：影响攻击力和防御力，每个角色使用的武器种类是固定的。

盾：只有部分角色可以使用，主要用于提升防御力。

玉（オーブ）：提升守备力的玉，同时附有咒文耐性等多种效果。

饰品：每个角色可以装备3个饰品，效果丰富多彩。饰品主要通过炼金获得，还可以进化强化。

随着剧情的推进，商店中出售的装备会越来越好，价格也会越来越高。玩家可以选择将不用的装备卖掉，注意在出售画面中，标有E字的代表当前装备中的物品，而这种物品也可以卖掉，一定要注意不要卖错了。



怪物硬币

在战斗中打死敌人后，有几率出现对应的怪物硬币，获得之后按↑键可以将其召唤出来。怪物硬币的种类会显示在画面的最下方，不同的硬币占用的空间也不一样，当超出格子容量时不能获得。玩家可以用←→选择种类，按↓↓来丢弃已获得的怪物硬币，从而腾出空间。

怪物硬币按用途可以分为两类，一种是防御型，召唤出来后先发动一次攻击或辅助效果，之后会作为同伴一直存在于场上，此时对应的怪物硬币不会消失，而是会显示怪物的血量。当格子全满时再吃到和召唤出来的怪物相同的硬币，可以将怪物的HP补满。另一种是辅助型，这种怪物召唤出来时会发动强大的能力，例如超高的攻击力或是高回复力，但发动完之后就会立刻消失。

由于怪物同伴的AI不算高，而且移动速度慢，因此一般只用在保护目标或面对强敌时。硬币格子的上限需要通过做任务来增加。

人物篇

本作虽然可以选择的角色数量不多，但角色之间的操作有较大区别。男女主人公的操作是用△来取消□。但也有□△分别连打，以及用□来取消△的角色，具体可以在游戏中按START键暂停后，选择“**アクション一览**”来查看。由于DLC角色不影响任何奖杯，本文将不作介绍。



亚克特/アクト

本作的男主人公，使用单手剑和盾牌作战，出招方式接近于《无双》，即用△的重攻击来取消□的轻攻击。□△、□□△、□□□△之后可以用△来取消，之后继续进入□开始的循环，动作性较强。擅长使用附加火属性的物理攻击和火属性雷属性魔法，能够使用弹返来反弹敌人的攻击并大幅蓄气。

特技和咒文

れんごく斬り：R1+□，向前方发射巨大的火龙卷。

火炎斬り：R1+△，敲打地面出现火柱，将范围内的敌人吹飞。

デイン：R1+○，召唤落雷攻击敌人的咒文，强化至**ライデイン**、**ギガデイン**后，可提升落雷的威力和范围。

ルーラ：R1+×，可以快速往来于战场上的传送点。需要完成支线任务获得，与技能点无关。

专用技能				
名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
れんごく斩り强化	5	—	れんごく斩り的范围变大	れんごく斩り习得
火炎斩り强化	20	—	火炎斩り中按住△键可以持续攻击敌人	火炎斩り习得
升空斩	5	—	□△中按住△键可以追加跳跃攻击	
灼热火炎斩强化	8	—	□□□△中按住△键可以提升威力	
空中旋回斩り	3	—	空中按住□键的攻击命中时可以弹跳到高处（最多3次）	
はじき返し	5	—	即时防御可以弹返敌人的攻击	
はじき返し时テンションアップ	5	—	弹返成功时必杀槽大幅上升	はじき返し习得
さいだいHP+10	10	—	最大HP+10	
さいだいMP+5	10	—	最大MP+5	
ちから+5	10	—	力+5	
みのまもり+5	10	—	守+5	
かしこさ+5	10	—	贤+5	
みかわし强化大	15	—	回避的无敌时间大幅延长	
ハイテンション持续+4秒	8	—	爆气状态的持续时间+4秒	Lv18以上
MP消费しない率+5%	6	—	MP消费时有5%的几率不消费	Lv22以上
濒死时徐々にテンションアップ	6	—	HP低于20%时必杀槽自动缓慢恢复	



梅亚/メーア

本作的女主人公，各方面都与亚克特一样，只有以下不同。首先梅亚擅长使用带冰属性的物理攻击和冰属性雷属性的咒文，由于本作的冰属性有几率将敌人冻住，因此实用性比火属性要高不少。另外作为历代神器之一的隼剑（はやぶさの剑，攻击时附加分身效果）在本作中只有梅亚能装备。综合以上几点，梅亚强过亚克特是没有争议的。

特技和咒文

ダイヤモンドダスト：R1+ □，向前方发射巨大的冰龙卷。

冰结斩り：R1+ △，敲打地面出现冰花，将范围内的敌人吹飞或冻住。

デイン：R1+ ○，召唤落雷攻击敌人的咒文，强化至**ライデイン**、**ギガデイン**后，可提升落雷的威力和范围。

ル－ラ：R1+ ×，可以快速往来于战场上的传送点。需要完成支线任务获得，与技能点无关。

专用技能				
名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
ダイヤモンドダスト强化	5	—	ダイヤモンドダスト的范围变大	ダイヤモンドダスト习得
冰结斩り强化	20	—	冰结斩り中按住△键可以持续攻击敌人	冰结斩り习得
升空斩	5	—	□△中按住△键可以追加跳跃攻击	
ブリザ-ラッシュ强化	8	—	□□□△中按住△键可以提升威力	
空中旋回斩り	3	—	空中按住□键的攻击命中时可以弹跳到高处（最多3次）	
はじき返し	5	—	即时防御可以弹返敌人的攻击	
はじき返し时テンションアップ	5	—	弹返成功时必杀槽大幅上升	はじき返し习得
さいだいHP+10	10	—	最大HP+10	
さいだいMP+5	10	—	最大MP+5	
ちから+5	10	—	力+5	
みのまもり+5	10	—	守+5	
かしこさ+5	10	—	贤+5	
みかわし强化大	15	—	回避的无敌时间大幅延长	
ハイテンション持续+4秒	8	—	爆气状态的持续时间+4秒	Lv18以上
MP消费しない率+5%	6	—	MP消费时有5%的几率不消费	Lv22以上
濒死时徐々にテンションアップ	6	—	HP低于20%时必杀槽自动缓慢恢复	



迪鲁克/ディルク

原创4人组中的老国王，尽管很容易被人忽视，但实际上十分强力。国王の怒り消耗虽高，但范围、威力都十分优秀，必杀槽也加得很快。而且还有提升全员必杀槽积攒速度的気合の宝玉。老国王的缺点是招式少，打起来比较单调，习得新招之后会好那么一点儿，推荐△□对单、△△□对群。

特技和咒文

氷結らんげき：R1+ □，冰属性的4连击。

黄泉送り：R1+ △，召唤魔法阵吸住敌人，硬直很大。

国王の怒り：R1+ ○，召唤巨大的陨石攻击敌人，并伴随大量小陨石。

气合の宝玉：R1+ ×，15秒内我方全员的必杀槽增加量1.2倍。

专用技能				
名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
气合の宝玉	6	15	新技：R1+ ×	ダイヤモンドダスト习得
国王の怒り强化	20	—	使用国王の怒り时小陨石的落下时间从3秒延长到5秒	国王の怒り习得
飞翔脚强化 その1	8	—	飞翔脚追加攻击：△△△	Lv16以上
飞翔脚强化　その2	8	—	飞翔脚追加攻击：△△△△	飞翔脚强化 その1习得
叩きつけ	8	—	新技：△□	
なぎはらい	8	—	新技：飞翔脚后□	Lv20以上
反击	5	—	即时防御敌人的攻击后可以反击	はじき返し习得
さいだいHP+10	10	—	最大HP+10	
さいだいHP+10	10	—	最大HP+10	
ちから+5	10	—	力+5	
ちから+5	10	—	力+5	
みのまもり+5	10	—	守+5	
みかわし强化大	15	—	回避的无敌时间大幅延长	
テンションバーン	6	—	受到伤害时可以增加必杀槽	Lv22以上
ハイテンション持续+8秒	15	—	爆气状态的持续时间+8秒	Lv32以上
濒死时徐々にテンションアップ	6	—	HP低于20%时必杀槽自动缓慢恢复	



朱莉耶塔/ジュリエッタ

使用回旋镖的女发明家，当回旋镖回手的时候会发光，此时按下□或△即可使用强力追击。回旋镖范围广，而且能对空，但攻击频率太低。特技和咒文比较强力，但MP消耗大，总的来说是一个只在特定场合中有用的角色，比如需要操作大炮，或解除我方异常状态时。

特技和咒文

バ－ニングバ－ド：R1+ □，向前方召唤巨大的火鸟，与**バギ**系咒文产生的龙卷配合，可以提升龙卷的威力。

パワフルスロ－：R1+ △，向前方投掷巨大的回旋镖，范围极大，低难度下刷素材的神技。与**バギ**系咒文产生的龙卷配合，可以提升龙卷的范围。

バギ：R1+ ○，召唤龙卷攻击敌人，持续时间约5秒，强化至バ

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

ギマ后可以召唤两个龙卷，バギクロス则是4个。与特定特技配合还有变化。

净化の雨：R1+×，解除全员的异常状态，甚至可以提前预判发动。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
净化の雨	3	4	新技：R1+×	ダイヤモンドダスト习得
バーニングバード强化	20	—	バーニングバード的有效时间从5秒延长至7秒	冰结斩り习得
魔法铳连射	20	—	新技：空中△。连按△可以增加攻击次数	Lv20以上
デュアルカッター强化	8	—	接镖时按□或△发动追击的时机变得宽松	
クイックスロー	20	—	回旋镖的飞行速度增加	Lv26以上
あくなき探究心	3	—	魔弹炮威力1.5倍，弩炮威力4倍	
さいだいHP+10	10	—	最大HP+10	
さいだいMP+5	10	—	最大MP+5	
さいだいMP+5	10	—	最大MP+5	
ちから+5	10	—	力+5	
かしこさ+5	10	—	贤+5	
かしこさ+5	10	—	贤+5	
みかわし强化大	15	—	回避的无敌时间大幅延长	
MP消费しない率10%	6	—	MP消费时有10%的几率不消费	Lv22以上
会心时MP大回复	15	—	会心一击时MP大幅回复	Lv32以上
濒死时魔力の息吹	6	—	HP低于20%时MP自动缓慢恢复	

阿莉娜/アリーナ



来自《DQ4》的人气角色，以拳套作为武器，速度快、攻击力强、会心率高是其特征。阿莉娜自带反击特技，受到攻击前瞬间使用回避即可发动。使用分身之后可以大幅增加攻击段数，习得技能后在△攻击后按□或△可以使出不费MP的简易分身。而强化后更是只要连按键就可以轻易分身。由于对MP要求不高，可以装备特定的饰品来实现高伤害。

特技和咒文

ばくれつけん：R1+□，百裂拳，强化后连按或按住□可以增加段数。

ぶんしんけん：R1+△，作出两个分身，持续时间30秒，强化后提升至45秒。

ひしょうけん：R1+○，向天空的连续突击技，强化至改和极后可蓄力飞得更高。

いっかつ：R1+×，短暂蓄气后将前方的敌人震倒。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
いっかつ	3	10	新技：R1+×	习得条件
ばくれつけん强化	20	—	ばくれつけん后按住□可以增加段数	冰结斩り习得
ぶんしんけん强化	25	—	ぶんしんけん的持续时间延长到45秒	Lv20以上
いっかつ强化	5	—	いっかつ的范围变广	いっかつ习得
せいけん突き强化	5	—	ひしょうけん可以蓄力到最大伤害	Lv20以上
せいけん突き会心率アップ	8	—	せいけん突き（△蓄力）的会心率上升	Lv24以上
ぶんしん强化	8	—	△攻击后□或△的分身更容易分身	Lv24以上
カウンター时テンションアップ	5	—	反击成功时必杀槽上升	
さいだいHP+10	10	—	最大HP+10	
ちから+5	10	—	力+5	
ちから+5	10	—	力+5	
みのまもり+5	10	—	守+5	
みかわし强化大	15	—	回避的无敌时间大幅延长	
テンションバーン	6	—	受到伤害时必杀槽增加	Lv22以上
ハイテンション持续+4秒	8	—	爆气状态的持续时间+4秒	Lv18以上
濒死时会心率アップ	15	—	HP低于20%时会心率上升	Lv18以上

克里弗特/クリフト



阿莉娜的跟班，以长枪作为武器，各项能力值都属于中等偏上。□攻击强调速度，△攻击强调范围和威力，攻击套路略显单调，但攻击时能够使出踏步是一大特色。能够使用全员加防魔法是他的最大优势，能够无消耗使用世界树之叶救人的特技也很有用。此外还能使用不怎么值得期待的即死魔法。

特技和咒文

狼牙突き：R1+□，向前方的突刺，强化至改和极后，威力、范围、射程都会提升。

雷鸣突き：R1+△，雷属性的范围技。

ザキ：R1+○，一定几率秒杀敌人的即死魔法，升级后的ザラキ能同时攻击复数敌人。

スクルト：R1+×，15秒内我方全员所受的伤害（咒文除外）减少70%。强化后时间延长至22秒。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
スクルト	3	10	新技：R1+×	ダイヤモンドダスト习得
雷鸣突き强化	8	—	雷鸣突き的范围变广	雷鸣突き
スクルト强化	20	—	スクルト的持续时间从15秒延长到22秒	スクルト习得
一闪突き强化	5	—	△蓄力可以蓄到最大伤害	Lv20以上
さみだれ突き变化	20	—	さみだれ突き（△△）的攻击次数上升	Lv26以上
ステップ强化 その1	8	—	攻击中使用踏步的次数上升	Lv22以上
ステップ强化 その2	20	—	攻击中使用踏步的次数继续上升	ステップ强化その1习得
圣者の祈り	20	—	复活同伴时世界树之叶的数量不会减少	
さいだいMP+5	10	—	最大MP+5	
みのまもり+5	10	—	守+5	
みのまもり+5	10	—	守+5	
かしこさ+5	10	—	贤+5	
MP消费しない率+10%	15	—	MP消费时有10%的几率不消费	Lv28以上
会心时MP大回复	8	—	会心一击时MP大幅回复	Lv32以上
濒死时魔力の息吹	15	—	HP低于20%时MP自动缓慢恢复	Lv32以上
たまに天使の守り	15	—	阵亡时有一定几率以半血状态自动复活	

特利/テリー



来自《DQ6》的剑士，制作人亲儿子级别的角色。开分身之后真空斩接空中△，反复使用这一招就是本作对抗BOSS级强敌时的最大杀招，威力和必杀槽积攒量都相当可观。特利不仅能像两位主人公那样用△来取消□△、□□△、□□□△，还可以用△蓄力来取消上述招式，用起来手感一流。此外他还有可以吸血的招式，说是本作最强角色没有争议。

特技和咒文

しんくう斩り：R1+□，真空斩，跳起往下方发射龙卷，神技。

稻妻雷光斩：R1+△，雷属性的范围技。

はやぶさ斬り：R1+ ○，隼斩，向前方的突击技，真正价值在于附加的 15 秒分身效果。

ミラクルソード：R1+ ×，奇迹之剑，发动后 30 秒内给予敌人伤害的 8% 将转化为自身 HP。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
ミラクルソード	15	11	新技：R1+×	ダイヤモンドダスト习得
しんくう斩り强化	5	–	真空斩的范围变广	しんくう斩り习得
はやぶさ斩り强化	25	–	隼斩附加的分身数量从1增至2	はやぶさ斩り习得
升空斩	5	–	□△后长按△可以自动跳起	Lv20以上
神速连击强化	20	–	□□△后连按△可以增加攻击次数	Lv20以上
雷鸣斩り强化	8	–	□□□△后长按△可以增加威力	Lv22以上
空中旋回斩り	5	–	空中按住□键的攻击命中时可以弹跳到高处（最多3次）	ステップ强化その1习得
はじき返し	5	–	即时防御可以弹返敌人的攻击	
さいだいHP+10	10	–	最大HP+10	
ちから+5	10	–	力+5	
ちから+5	10	–	力+5	
みのまもり+5	10	–	守+5	
みかわし强化大	15	–	回避的无敌时间大幅延长	Lv28以上
テンションバーン	6	–	受到伤害时必杀槽增加	Lv22以上
会心时MP大回复	8	–	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时会心率アップ	15	–	HP低于20%时会心率上升	



杰西卡/ゼシカ

来自《DQ8》的超人气妹子，属于制作得很用心的角色，招式都很有特色。杰西卡贵为我方惟一的回复役，自身物理攻击和魔法也都不弱。其普通攻击还具有不会被盾牌反弹的隐藏属性，很有必要长期占用一个出场名额。特技性感光线能让特定敌人陷入硬直，但发动过程并非无敌，要特别小心。

特技和咒文

疾风迅雷：R1+ □，雷属性范围攻击。

セクシービーム：R1+ △，用性感光线魅惑特定敌人，射程不短，但速度慢。

ヒャド：R1+ ○，冰魔法，强化至**ヒャダルコ**和**マヒャド**后，威力和范围都会增加。

ハッスルダンス：R1+ ×，用舞蹈来给我方全员回复 HP。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
ハッスルダンス	15	25	新技：R1+×	ダイヤモンドダスト习得
疾风迅雷强化	5	–	疾风迅雷的范围变广	疾风迅雷习得
ハッスルダンス强化その1	20	–	ハッスルダンス的回复效果上升	ハッスルダンス习得
ハッスルダンス强化	5	–	□△后长按△可以自动跳起	Lv20以上
その2	20	–	ハッスルダンス的回复效果大幅上升	ハッスルダンス强化
その1习得	8	–	□□□△后长按△可以增加威力	Lv22以上
地这い大蛇强化	8	–	□□□△的范围变广	ステップ强化その1习得
はらい打ち	5	–	△后左摇杆的左右+△会出现变化	
咒文はね返し	5	–	即时防御敌人的咒文可以将咒文反弹回去	
さいだいMP+5	10	–	最大MP+5	
さいだいMP+5	10	–	最大MP+5	
みのまもり+5	10	–	守+5	
みのまもり+5	10	–	守+5	Lv28以上

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
かしこさ+5	10	–	贤+5	Lv22以上
ハイテンション持续+4秒	8	–	爆气状态的持续时间+4秒	Lv18以上
MP消费しない+10%	15	–	MP消费时有10%的几率不消费	Lv28以上
会心时MP大回复	8	–	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时魔力の息吹	15	–	HP低于20%时MP自动缓慢恢复	



扬格斯/ヤンガス

来自《DQ8》的大叔，尽管其貌不扬，但实力不俗。攻击方式简单粗暴，而且每一段都可以按住键来蓄力，不过速度较慢。特技吹口哨可以拉怪，大防御可以完全防御绝大部分敌人的攻击，在特定场合有奇效。不过最大价值当属拥有降防神技，从输出方面来说降防的效果要远胜于加攻，因此对付强敌时不妨多用。

特技和咒文

蒼天魔斬：R1+ □，高威力的二连击，强化至改和极后威力更大。

かぶと割り：R1+ △，兜割，拥有 15 秒内范围减防效果，神技。

くちぶえ：R1+ ○，吹口哨将附近的敌人吸引过来。

だいぼうぎょ：R1+ ×，大防御，除部分咒文外可免疫所有攻击（不免疫的攻击伤害按防御计算）。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
だいぼうぎょ	6	5	新技：R1+×	ダイヤモンドダスト习得
かぶと割り强化	20	–	兜割的降防效果延长至20秒	かぶと割り习得
くちぶえ强化	5	–	口哨的范围变广	くちぶえ习得
タメ时间短缩	20	–	连续使用蓄力攻击时，蓄力所需的时间变短	Lv24以上
みかわし性能アップその1	20	–	回避的距离变长	Lv20以上
みかわし性能アップその2	25	–	可以边蓄力边回避	Lv32以上
さいだいHP+10	5	–	最大HP+10	ステップ强化その1习得
さいだいHP+10	10	–	最大HP+10	
ちから+5	10	–	力+5	
ちから+5	10	–	力+5	
みのまもり+5	10	–	守+5	
みのまもり+5	10	–	守+5	
テンションバーン	6	–	受到伤害时必杀槽增加	Lv22以上
ハイテンション持续+4秒	8	–	爆气状态的持续时间+4秒	Lv18以上
会心时MP大回复	8	–	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时会心率アップ	15	–	HP低于20%时会心率上升	



比安卡/ビアンカ

《DQ5》原版的两大女主人公之一，用人气卓绝来形容毫不为过。她称得上是游戏中最好用的角色之一，这主要是因为神技：五月雨击。此技可以同时锁定追踪多个敌人，射程、速度都是一等一的，威力也不低。装上提高会心率的饰品再配合会心时回复 MP 的技能，完全可以做得无限连发，对付杂兵都不用动方向。在 BOSS 战时比安卡实力略弱，不过已经足够了。

特技和咒文

サンダ－ボルト：R1+ □，在局部范围内形成持续不断的落雷，是对付机械系敌人以及一周目时的神技。

さみだれうち：R1+ △，神技五月雨击，按键不放可以瞄准，但事实上直接射的准头也不差。

メラ：R1+ ○，系列的招牌火魔法，强化到**メラミ**和**メラゾ－マ**后会提升范围。

ラリホ－：R1+ ×，睡眠魔法，近战中经常有奇效。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
ラリホー	8	7	新技：R1+×	ダイヤモンドダスト习得
サンダーボルト强化	20	—	サンダーボルト的持续时间从6秒延长到9秒	サンダーボルト习得
さみだれうち强化	8	—	五月雨击按住△时，能够锁定的敌人数量变多	さみだれうち习得
マルチアロー	8	—	按住□键直至箭发黄光时，可以射出复数只箭	Lv20以上
マルチアロー强化	5	—	射出复数箭时的射程增加	マルチアロー习得
ストロングアロー	8	—	按住□键直至箭发蓝光时，可以射具有贯通效果的大威力箭	マルチアロー习得
ストロングアロー强化	5	—	射出贯通箭时的射程增加	ストロングアロー习得
ターニングキック强化 その1	5	—	△的范围变广	
ターニングキック强化 その2	8	—	△后可以直接连□	
さいだいMP+5	10	—	最大MP+5	
ちから+5	10	—	力+5	
かしこさ+5	10	—	贤+5	
ハイテンション持续+8秒	15	—	爆气状态的持续时间+8秒	Lv32以上
MP消费しない率+5%	6	—	MP消费时有5%的几率不消费	Lv22以上
会心时MP大回复	8	—	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时会心率アップ	15	—	HP低于20%时会心率上升	



芙罗拉/フローラ

《DQ5》的另一位新娘候补，完全的魔法角色。特征是普通攻击拥有吸收 MP 的特效，然后再配合只要有 MP 就能一直存在的强力魔法，对敌人造成持续的高伤害。普通攻击与其他角色有很大不同，空中□可以构筑魔法墙，是能阻止敌人突进技的神技。最大作用是拥有全员加攻的魔法，编入队伍的价值很高。

特技和咒文

ミラクルムーン：R1+ □，在局部范围出现大量三日月刃，只要 MP 足够就可以一直存在。

さみだれうち：R1+ △，在局部范围作出星光旋涡，将附近的敌人统统吸过来，只要 MP 足够就可以一直存在。

イオ：R1+ ○，爆炸魔法，强化到**イオラ**和**イオナズン**后会提升范围。

バイキルト：R1+ ×，10 秒内我方全员攻击上升 40%，强化后持续时间翻倍。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
バイキルト	15	20	新技：R1+×	ダイヤモンドダスト习得
メイルストロム强化	20	—	メイルストロム的范围变广	メイルストロム习得
ブラストボール	5	—	△放出的魔法球遇到イオ系咒文后会爆炸	イオ习得
バイキルト强化	20	—	バイキルト的持续时间从10秒变为20秒	バイキルト习得
マジカルボール强化 その1	20	—	△放出的魔法球变大	Lv20以上
マジカルボール强化 その2	8	—	△放出的魔法球能存在更长时间	Lv24以上
マジックミラー	5	—	即时防御敌人的咒文可以将咒文反弹回去	ステップ强化その1习得
さいだいMP+5	8	—	最大MP+5	
さいだいMP+5	10	—	最大MP+5	
みのまもり+5	10	—	守+5	
かしこさ+5	10	—	贤+5	
かしこさ+5	10	—	贤+5	
ハイテンション持续+4秒	8	—	爆气状态的持续时间+4秒	Lv18以上
会心时MP大回复	8	—	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时魔力の息吹	15	—	HP低于20%时MP自动缓慢恢复	
たまに天使の守り	15	—	阵亡时有一定几率以半血状态自动复活	



玛妮/マーニャ

来自《DQ4》的超人气舞女，可惜实力和原作中刚出场时一样，弱。玛妮的特征是维持高连击时会增加回避和滞空的性能，另外她本身就能够在空中使用特技和咒文。但可惜的是玛妮的招式虽然连击数高，但代价就是硬直大而且很难取消，蓄必杀槽的速度也不快，因此用起来比较危险。缺乏有力的辅助手段也是她的致命伤，总的来说是一个上级者向的角色。

特技和咒文

おうぎのまい：R1+ □，超高连击数的乱舞技，发动时可以略微移动。

疾風炎舞扇：R1+ △，向前方放出两道火龙。

ギラ：R1+ ×，向前方放出火属性的冲击波攻击敌人，强化至**ベギラマ**后冲击波变为火蛇，强化至**ベギラゴン**后冲击波变为两道火蛇。

さそうおどり：R1+ ×，用舞蹈来吸引身边的敌人，兼备诱敌和降防效果，但自身无防御是最大弱点。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
さそうおどり	6	8	新技：R1+×	
おうぎのまい强化	8	—	おうぎのまい的范围变大	おうぎのまい习得
空中おうぎのまい	8	—	おうぎのまい可以在空中使出	おうぎのまい习得
空中疾风炎舞扇	8	—	疾风炎舞扇可以在空中使出	疾风炎舞扇习得
空中でギラ	5	—	ギラ系咒文可以在空中使出	疾风炎舞扇习得
さそうおどり强化	5	—	さそうおどり的诱敌范围变广	ギラ习得
アンコール	20	—	100 HITS以上时连击数的维持时间变长	さそうおどり习得
みわくのおどり	8	—	100 HITS以上时回避的性能变好	
さいだいMP+5	10	—	最大MP+5	
さいだいMP+5	10	—	最大MP+5	
みのまもり+5	10	—	守+5	
かしこさ+5	10	—	贤+5	
ハイテンション持续+8秒	15	—	爆气状态的持续时间+8秒	Lv32以上
MP消费しない率+10%	15	—	MP消费时有5%的几率不消费	Lv28以上
会心时MP大回复	8	—	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时徐々にテンションアップ	6	—	HP低于20%时必杀槽自动缓慢恢复	

空舰篇

每场战斗结束后，玩家都会回到大本营。在游戏初期大本营是一处野外的营地，设施比较简陋。剧情推进到ジュリエッタ加入后，玩家就会登上空舰，从而能够使用全部的设施。空舰上的设施包括：武器店、玉店、教会、炼金所、酒场、徽章王、委托所、邮局、表彰所。下面将介绍一下其中的特殊设施。

炼金所

这是 8 代的经典要素。当剧情推进到拿到飞空舰时，就可以进行。要想进行炼金，首先需要拿到配方（レシピ），其次要有素材（そざい），两者缺一不可。炼金的目的是获得饰品，每种饰品都有 3 个级别的配方，用到的素材各不相同。



高级配方的好处是大成功率较高。但由于飞空舰上就有存档的教会，所以比较闲的玩家完全可以选择最低的配方通过读档来保证必大成功。

徽章王

“《DQ》系列”的经典要素之一。玩家在游戏中可以获得不少小徽章（ちいさなメダル），在此可以用小徽章向他交换各种珍贵道具。徽章王手里的好货十分之多，包括实用武器、珍贵的素材以及炼金配方等等。不过本作的徽章是交换制而非累计制，当玩家兑换了一个物品后，用掉的徽章就会消失，所以要想全部换完是相当麻烦的一件事。

小徽章的主要来源包括：战场上的宝箱、委托奖励、讨伐奖励、奖杯奖励等等。

教会

系列的经典记录点，本作也完美地继承了。不过游戏默认自动存档，所以教会的意义不怎么明显。当然在特定场合（如前文所述的刷大成功）还是很有用的。教会的用途主要是以下 3 个：

おいのりをする：存档。第一次选择为是否存档，第二次选择为是否回到标题画面，选择是的话还要确认一次才会回到标题画面。

ホイミストーン：花钱让使用过的回复石重新生效，复活道具不在此列。后期还可以购买更加强力的回复石。

スキルをふりなおす：花钱洗点。玩家可以选择重新分配技能点，所需的费用与玩家获得的技能点总数有关。



酒场



和历代一样是编成队伍的地方。玩家每次只能选择 4 名角色上场，其中一人固定为玩家选择的主人公。在队伍中的同伴获得的经验值是相同的，而在酒场里未能上场的同伴只能获得一半的经验值。

在游戏通关后玩家还可以在酒场中更改空舰的音乐（不过一共也只有两首能换），或是查看打出来的过场动画。

委托所和邮局

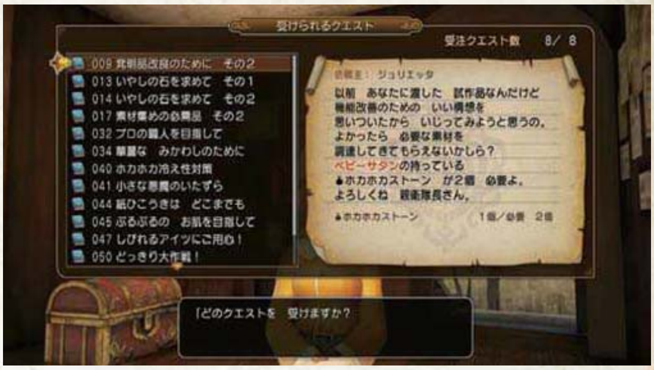
在此可以选择接受任务。游戏的任务可以分为三种，具体如下：

关卡类：选择之后在地图上会出 QUEST 字样，玩家需要打过完整关卡才算过关。此类任务一般关系到队伍的实力，如学会传送咒文、增加道具上限等等，要优先完成。

讨伐类：此类任务要求玩家打倒一定数量的指定怪物来换取奖励。注意此类任务必须先接受任务，这样打倒的怪物才会算数。如果选择放弃任务的话，那么之前累计打倒的怪物数就会归零。因此轻易不要放弃。

物品类：此类任务要求玩家手上握有一定数量的指定物品才能完成。和讨伐类任务不同的是，只要玩家手上的物品数量符合就可以了。如果在接受任务前就已经拥有足够的物品，甚至可以直接完成。但物品会消失。

完成特定任务后从邮局妹子处可以拿到信件，用以开启新的任务。



表彰所

表彰所是小徽章的重要来源。表彰所会根据玩家获得的称号以及讨伐的怪物数量来给出奖励。

游戏中玩家将每种怪物各击倒 100、200、300、400、500 只后，都可以在表彰所的讨伐报告里换取小徽章，这是小徽章的主要来源，强烈推荐。

所谓称号，事实上就是奖杯，每解开一个奖杯就可以来领赏。但称号奖励并不是和奖杯直接挂钩的，如果玩家开始新一周目游戏，所有称号都需要重新满足条件才能再拿一次。例如游戏时间 30 小时的称号，如果是新一周目游戏，那么必须再次达到 30 小时才能重新获得，此前的周目无论打了多少小时都不影响。因此称号和奖杯的关联，其实仅在一周目有效。

邮局

完成任务后可以在邮局里收到委托人的来信，部分来信会附有奖励。另外也有部分支线任务需要通过来信而触发。如果看到邮局小姐的头上有感叹号，就表明有还未阅读的来信，赶紧去看个究竟吧！

一周目主线流程：攻略篇

エルサーゼ

王样のもとへ

教学关。

宝箱	
ちいさなメダル	剧情中会提示，在木箱上。



玉座の间の攻防

敌全灭即可过关，可以多用大范围的魔法来秒杀群敌。

ホミロン危机一发

本关的目标是保护**ホミロン**，在其 HP 被削减光之前全灭敌人。敌人十分弱小，还是用魔法开路即可。

あらわれた强敌

第一个 BOSS：龙（ドラゴン）出现了。其弱点是头和尾，攻击到一定程度后它会倒地，倒地时全身都算弱点。这个设定对于游戏中所有的敌人都存在，只不过敌人不同，陷入硬直的姿态也不一样。

将龙干掉之后会出现大批敌人增援，其中包括了现阶段颇为棘手的石像兵（ゴ－レム），此为剧情战斗，只要坚持一段时间就会发生剧情，主人公进入爆气状态。在此状态下按○键发动必杀即可全灭敌人过关。

过关后来到营地，这是一个临时过度的休整地，目前只提供了武器店和教会，稍作整备后从大门出发。

コートルダ



大草原の向こうに

在广阔草原上的战斗，难度依然不大。这里会出现魔扉の番人，这种敌人相当于传统《无双》里的据点兵长，但是要棘手很多，如果不赶紧消灭的话会出现很多强敌，无论是什么战斗都务必抢先击毙，击毙时会有特效。再就是记得打死敌人后要回收素材（袋状物，白色为普通，金色为珍稀），打死魔扉の番人后一定会出现素材。

靠近右下方的出口时会出现石像兵（ゴ－レム），这种敌人有一定几率中冰冻魔法，不过以玩家现在的实力而言还是游击比较安全。将其干掉之后再消灭大部分敌人即可过关。

宝箱	
ちいさなメダル	地图右下方小路的尽头。
素材	地图中央T形障碍的右侧

天才研究者の手引き

将初期敌人全灭后，远方出现魔物大军。这时按指示来到魔弹炮的位置，按 × 键开炮，3 炮弹足以全灭敌人。

过关之后终于可以正式使用 3 名同伴了。在战斗中按 L2 即可切换操作对象。记得先给同伴购买装备。

宝箱	
ちいさなメダル	地图右下方的台阶上。

大切な发明品

干掉第一个番人后发生剧情，敌人呈包夹之势。本关解放了怪物硬币功能，正好用来防守。敌全灭之后过关。

宝箱	
素材	地图右上方的台阶上。

押しよせる魔物の群れ

敌人会从三个方向扑过来，而我方要保护的动力装置就在倒 T 字路口正中央。活用怪物硬币的话不难通过，不过本关有 5 个宝箱，其中更包括两个小徽章。如果以玩家一周目的实力要想全部取得还是有难度的。建议直接回收小徽章之后走人。这两个小徽章的位置略为隐蔽，需要从右边的台阶和地下穿进去。

本关过后强烈建议让ジュリエッタ学会技能あくなき探求心。



コ-トルダ夺还目前！

本关开始后先回收小徽章，将初始敌人全灭后发生剧情，BOSS ギガンテス出现，如果不能阻止其来到动力装置处就算失败。ギガンテス的 HP 非常高，此役必须利用设置于高台上的多台魔弹炮，准确命中其独眼的话每发能造成 1000 多的伤害,ジュリエッタ学会技能あくなき探求心后的伤害更是惊人。魔弹炮每次只有 3 发，打完之后需要一定时间回复，玩家需要准确操作魔弹炮。当ギガンテス倒地时就可以展开狂攻。

打过本关之后获得空舰，不过目前还有一些设施不能使用。アリ－ナ和クリフト成为同伴。与空舰上头顶有书本标记的人对话完毕后，追加目的地ラバト－ル。



ラバト－ル

灼热の流砂をこえて

敌人会从三面攻过来，我方的任务是防守大门。本关有很多流沙，让玩家不能快速破袭番人。最后阶段敌人会从正上方攻过来，把之前获得的强力怪物硬币用起来吧！

宝箱	
素材	中央通路的左边
ちいさなメダル	初始地点往右走



砂漠の町を守る者

本关一开始町长受到围攻，需要赶紧干掉敌人然后召唤怪物来进行防卫。石像兵和盾牌兵是值得信赖的好帮手。町长本身战斗力也还可以，而且不会乱跑，尽量在远处截击敌人会比较安全。

宝箱	
ちいさなメダル	地图中央的台阶上，从道路两侧铺着地毯的台阶跳上去

ラバト-ルの生命线



本关要防守世界树之根，此类任务是本作难度最高的任务。不过本关由于多为巷战，难度不算太高。一开始依然是清大怪之后召唤，之后注意回收宝箱。本关中央区域的两个宝箱均为宝箱怪，宝箱怪拥有无视等级一击必杀的恐怖实力，要特别注意。不过相对的宝箱怪召唤出来的威力也是相当夸张的。最后阶段会出现杀人豹(**キラ－パンサ－**)，其行动敏捷，攻击力也很高，和怪物同伴联手对付吧！



热砂の斗技场

本关应该是玩家遇到的第一个难关。对手是 3 台杀人机器(キラ－マシン)。攻击方式多样，而且攻防俱佳。杀人机器的弱点是雷系魔法，命中之后会令其陷入硬直，目前玩家只能靠男女主人公的デイン。今后遇到这种敌人都是一样的打法。如果事先让クリフト学会技能圣者の祈り就简单一些。

过关后之后テリ－加入。同时委托所和讨伐所开张，赶紧去拜访一下，很多工作事先准备好的话会节省不少时间。

シ－ラ

美しき森を騒がすもの

本关地图很小，只要全灭敌人即可过关，难度较低。对于飞空的奇美拉（**キメラ**），现阶段可以换上**ジュリエッタ**来对付。最后阶段是杀人机器系的**メタルハンター**，还是用雷魔法来对付。

やってきた侵入者たち

本关一开始是防守大门，敌人会从高台上出现，因此要及早绕上去干掉他们的老巢。最后阶段会有**メタルハンター**。敌全灭之后开门，注意进门后不要往下走太远，在地图左边角落里有宝箱。

过关后在空舰上发展剧情，出现新的主线任务。此时委托所会追加新任务ル－ラの试练，强烈推荐先完成这个任务来习得传送魔法。

宝箱	
ちいさなメダル	开门后地图左边的角落

わかれた道の先で

本关有两条路可以选，左边是和**ゼシカ**合作，右边是和**ヤンガス**合作，选择之后就不能去另一边。本关道路比较狭窄，要保护多个目标，强力敌人不少，依然是利用怪物同伴来作战。



招かれざる客人たち



本关是和**ポストロ－ル**、**スタ－キメラ**的BOSS战。**スタ－キメラ**会不断给**ポストロ－ル**回复，因此有必要先将其打倒。**ポストロ－ル**的体力尚多时，**スタ－キメラ**会重复加防护罩、喷火、解除防护罩的过程，因此要抓住它没有防护罩的时间猛攻。场地上有两部弩车，可以用来削血。干掉**スタ－キメラ**之后会简单一些，但杂兵里有**メタルハンタ－**这样的强敌，略为棘手。

过关后ゼシカ和ヤンガス加入。

ドワドキア

长いトンネルの奥へ

十分简单的地图构成，一路往前推进即可。本关的番人变成了盾牌兵，清理起来略花时间。最后阶段有**トロル**出现。活用新怪物同伴的特性可以轻松赢得胜利。

ドワドキアの生命线

又要保护世界树之根。不过这次的地形比较有利，可以从容分头击破。击破一开始的石像兵可以取得硬币，然后在世界树旁布下防守，可保万无一失。注意初始位置左边的宝箱是宝箱怪！

宝箱	
ちいさなメダル	地图右下
金钱	地图左上

狙われた洞くつの町

本关要保护族长的女儿，敌人数量较多，一上来就有**メタルハンタ－**、**キラ－パンサ－**、**トロル**。分别击破之后，开始不断出现魔扉，要快速击倒。**トロル**这样的强力硬币要留着，最后阶段会出现新敌人**バトルレックス**，它行动较慢，但物理攻击很强。

宝箱	
ちいさなメダル	地图右下

爱する人たちを探して

本关需要跟着族长的女儿一起行动。一开始的好硬币都先攒起来，因为最后阶段的战斗有难度。击破3个魔扉之后，就可以先去回收小徽章，之后再去找族长的女儿，这样就不会被敌人偷袭。当进入地图左中的房间后就是最后阶级，会有大批强敌冲过来，之前攒下的硬币可以全部拿出来。**トロル**这样的单发攻击型硬币准确命中的话会十分给力，打的时候要尽量把战线推进到前面，以免NPC被攻击。

完成这个任务后回空舰发展剧情，同时委托所追加新任务**テンション20の试练**。完成之后可以提升必杀技的威力，因此应该优先习得。



宝箱	
ちいさなメダル	地图上方倒G地形的尽头
金钱	下方区域的正下方高台上

大圣堂にたたずむ巨像

与大魔神（**だいまじん**）的BOSS战。大魔神会不断追逐NPC，如果将NPC打死的话就算失败。玩家攻击大魔神能吸引它的注意力，从后面进攻效果很好。大魔神的招式都是物理攻击，动作很慢但威力巨大。比较有威胁的是召唤出来的强力杂兵，总的来说不算难对付。

打过本关之后**ビアンカ**和**フロ－ラ**加入。

世界树

树上の攻防

很简单的敌全灭关卡，敌人方面有不少空中的，可以换上刚加入的**ビアンカ**。注意作战时不要掉进悬崖，否则会损失 HP。新敌人方面有**シルバ－デビル**和史莱姆王，我方也能入手大量新怪物硬币，**ドラキ－マ**的范围催眠魔法尤其好用。



祭坛の间を目指して

同样是敌全灭关卡，不过这回敌人猛了不少。中途在中央高台的两个魔扉要尽快击破，本关的杀人机器系敌人可以用**ビアン力**的**サンダ－ボルト**来轻松搞定。最后阶段出现的**ヘルクラッシャ－**是游戏中的强敌，主要是它拥有范围加攻魔法，十分危险。当敌人身上变红时即代表处于加攻状态，最好是能将其冰冻或催眠。

たちはだかる门番

本关是和**イ－メス**的战斗。第一阶段是正常的战斗，**イ－メス**的攻击全部是物理系的，因此不难对付。不过其 HP 很高，因此可以换上**ビアン力**或**フロ－ラ**给予持续伤害，击倒只是时间问题。第二阶段时**イ－メス**受到任何攻击都只会损失 1 点 HP，这一战需要将其击落悬崖。这就需要玩家将其诱至版边，然后将其 HP 削减到一定程度时就可以打出硬直，如果靠近版边的话就可以直接击落。推荐手控**ビアン力**远远地射，会比较容易控制血量。**イ－メス**只能用这个方法打倒，如果正常攻击的话它会无限回复。

光の塔

光の女神のもとへ

这一关有一点点的解谜要素。这里有很多传送点，敌人躲在其他层通过传送点不断输送兵力来破坏通往上层的门，玩家需要将这些魔扉全部关掉。

首先玩家从第一层左上方的传送点来到第二层，将第二层的敌人清一下，在门前布置好防守的兵力，之后绕到背后通过传送点来到第三层。干掉这里的**スト－ンマン**后，中央的大门就会打开。从门里的传送点进去之后不断传送，最后就会回到第一层中央原本上不去的高台，这里有最后一个魔扉。敌全灭之后就可以开门过关了。



宝箱	
ちいさなメダル	第一层上方的中央
素材	第一层中央的高台上
金钱	第三层的左下方

塔のてっぺんへ向かって

这应该是到目前为止最难的一关。本关是标准的防守关，敌人不仅数量多，而且强，更坑爹的是本关没有魔扉，换句话说敌人出现的数量是固定的。当玩家来到第 6 层时就会出现敌人，之后每隔 1 分 20 秒就会刷新一批新的敌人，最后一批敌人的数量更是夸张。要想打过本关，除了自身要有一定强度外，召唤怪物同伴时也很有讲究，不要召唤在女神像的附近，而是要在路口，这样可以延缓敌人的进军时间。另外还有两点可以利用，一是本关开始后只要不往前走是没有剧情的，因此可以事先蓄好气；二是南部的小房间里有大量回复道具，包括回气的道具，可以多加利用。

凶暴な侵入者

本关是和**キングレオ**战斗的 BOSS 关。**キングレオ**既有凶猛的物理攻击，也能喷冰喷火，是比较强力的敌人。但总体来说难度远比上一关低很多，就算慢慢磨也能胜利。

海底神殿

闭ざされた扉の先へ

开始后先干掉两个石头人，然后去女神像之后布防。本关需要通过操作机关来开关太阳和月亮这两扇门，从而达到延缓敌人进攻的目的。而当敌人只剩一路时，又可以借此以达到速攻。注意本关惟一一个宝箱在地图右下角，不过是升级的宝箱怪，它出现后会立刻使用即死魔法。对付宝箱怪的共通战术就是打开之后马上躲到其身后，可保平安。

海の底へやってきたものたち



本关的打法和上一关类似，都是通过开关门来抵抗敌人的进攻。不过这次开关的门增加到了两组，所以难度要大一点。而在战斗的最后会出现**ア－クデ－モン**，这种敌人是末期的强敌之一，物理攻击和魔法攻击都很强大，要小心应付。

本关过后**マ－ニャ**加入。

神秘の海底神殿

连续第三场防守任务，同样是开关门。这次敌方会出现难缠的**ヘルクラッシャ－**外加大魔神，打起来会比之前艰苦一些。注意女神像左边区域上方的高台上有宝箱怪，虽然十分难缠，但打死之后有机会拿到它的怪物硬币，在对付强敌时非常有效。



光の试练

这是一场二连战的BOSS关卡，可以说是本作最像动作游戏的一场关卡。第一场战斗是和光龙的战斗，光龙的攻击方式比较单调，很容易看穿。平时就是二连咬加甩尾攻击，只要先等它出完招，然后用△□△的连续技就可以给予大伤害，之后回避开就安全了。当光龙抬头带电的时候就是要使用大招，注意它带电时一旦靠近就会受伤。大招分为两种，一种是三连落雷，另一种是全方位放电，两种都很好躲。当它的HP降到一定程度时会跳上台阶放雷，只要在地上移动就可以轻松躲开，最后的大范围落雷用跑动加回避就能无伤躲过。

第二场战斗是和暗之人形的单挑。这场战斗同样不难。可以大胆和暗之人形打近战，它近身后只有三连斩和跳斩两招，前者可以弹返第三下并造成硬直（需习得技能），后者一般会跳过头，我方趁机反击。当它拉开距离后放的魔法，只要拉远距离都不算难躲。如果玩家攻击力低的话打起来会花比较长时间，但总体来说难度并不大。

过关后另一位主人公归队。



光の塔

这里的战斗都必须ジュリエッタ上场。

太古の森を抜けて

很坑爹的一关。本关不仅需要ジュリエッタ上场，而且她是作为要保护的NPC出场的，等于说我方只有3个人。如果玩家此前没怎么练过ジュリエッタ的话麻烦就大了。本关的难点出现在最后阶段，在广场上有数量极其可观的敌人，而且夹杂着不少强敌，还有加攻加防的法师群，ジュリエッタ有被秒掉的可能。玩家需要在打死守门的狮子之前积攒气槽和怪物硬币，进入广场后一口气放出来。本关只要打倒谜の策士就基本过关，不过这家伙很会逃跑，爆气之后赶紧秒掉吧！

宝箱	
素材	地图上方的台阶上

里をおびやかす者たち

本关又是防守关，不过至少ジュリエッタ能控制了。正下方的高台上有一门魔弹炮，敌人的炮手会直接攻击篱笆，需要将其打晕。当其苏醒时画面上会有提示，这时就需要传送过去再次打晕。本关敌人会从四面八方攻过来，要活用传送魔法。如果感觉吃力，可以先用一场战斗来开启传送点，第二次再认真打，反正经验值和钱都继承。总体来说难度比上一关要低。



宝箱	
ちいさなメダル	地图右上方
金钱	地图右下方的台阶上

逃げおくれた里の住人

本关开始是掩护两名NPC撤退，这个部分没有什么难度。最后阶段敌方大举进攻，其中包括了一条龙。尽管敌人十分强力，但从攻击点到NPC的位置有较长距离，还是比较好守的。

宝箱	
ちいさなメダル	地图右边
金钱	地图右上角

狙われた灵木

本关是与杀人魔神（**キラ－マジンガ**）、魔王使（**まおうのつかい**）的BOSS战。这场BOSS战需要保护灵木，而场地上还有两门魔弹炮，玩家需要定时将炮手打晕。魔王使和**ヘルクラッシャ**－比较类似，攻击力高不说，还能范围加攻，因此要提前打倒。击败魔王使之后杀人魔神就会能力大增，对付它依然是用雷系攻击，但注意当其恢复时一定会暴走，而暴走时雷是无效的。杀人魔神的回旋斩十分夸张，一旦被击飞要视情况来决定是否受身，不然有连续受伤的可能。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

世界树

暗に落ち行く大树の上で

本关是在世界树地图的全图作战，只要一路将敌人全部消灭掉就可以了，顺便开好传送点。中央区域有很多高台，这里还有一个宝箱。最后来到上部区域，会出现**アームライオン、ボストロール**，打过即可过关。之前积攒的硬币和必杀拿出来就好了。



立ちはだかる魔界の战士

与**ヘルバトラー**的 BOSS 战，总体来说难度不大。将其 HP 削减到一定程度时它会召唤魔扉，需要尽快打倒番人。

次元岛

魔物たちのお出迎え

本关是防守战。本关自始至终只有初期的 3 个魔扉，不过敌人利用地形可以轻松地从上往下攻，初期先顶住前期攻势后再设法往上消灭番人。由于靠近游戏末尾阶段了，敌人方面也十分强力，级别和装备不够的话会很惨。将重点兵力于**ホミロン**旁边布防即可。

宝箱	
ちいさなメダル	台阶第三层的右边

待ち构えていた强敌たち

本关是 4 连 BOSS 战，对手分别是**キングレオ、イ－メスースト－ンマン、キラ－マジンガ、タイプ G**，都是之前打过的对手，而且也没有普通杂兵的干扰。**イ－メス**依然是受到攻击只掉 1 点 HP，慢慢磨即可干掉。最后的**キラ－マジンガ**有一定几率冲出来，这样就好打很多。剩下的**タイプ G** 没有难度。

高い岩场の先へ

本关地图不大，不过分为高台和底层上下两个部分，空中的敌人比较多，打起来略烦。干掉所有番人和大怪就可以过关，收完宝箱后可以上高台换**ビアンカ**狂射，轻松简单。

注意下一关是两连战，中途不能回空舰。



对决！暗の王

终于到了和**ヘルム－ド**对决的时候。小胡子的实力相当强劲，他掌握了众多高级魔法，大致可分为直线型和范围型，由于杀伤力很高，必须学会识别并应对。一开始小胡子处于无敌状态，一定时间后他会召唤**バズズ**と和**リアル**，干掉这两个家伙后发生剧情，此时才能对其造成伤害。基本上就是尽量保持在其身后攻击，如果出现圆形的范围魔法范围提示就要赶紧躲开。

将小胡子击败后需要逃出次元岛，基本上就是此前的地图倒着走一遍。限时为 7 分钟，路上所有的敌人都不要管，只要干掉拦路的巨石怪即可。最后的出口处有魔王使在一旁捣乱，其加攻之后的攻击威力很大，如果玩家有 DLC 角色皮萨罗的话可以消除其状态，不然就只能稍微退避一下了。不过 7 分钟



时间肯定是足够的。

接下来是和キングヒドラ的对决。本场战斗压力不大,首先BOSS的攻击就不太容易命中玩家,而且还有明显弱点。一定时间后场地中出现巨石怪,将其打败后可以拿到怪物硬币,当BOSS张口吸气时召唤出来,BOSS就会吸入巨石怪然后被炸晕,此时即可给予重创。而BOSS完成吸气动作后会喷火,只要来到BOSS身下就能轻松躲开。

エルサーゼ

城の侵入者たち

本关其实就是游戏的第一关,只不过敌人强了很多。注意在本关的最后阶段,原本全游戏的第一个宝箱位置处仍然有一个宝箱,但变成了高级宝箱,玩家需要在开箱后赶紧躲到其身后,这样就不会被范围即死魔法命中。走出这个房间后即可过关。

魔物一扫作战

高强度的防守战,敌方精英尽出,幸好地形对玩家略为有利。打到这个程度相信大家已经很熟悉防守战的套路了,活用怪物硬币上吧!

宝箱	
ちいさなメダル	地图右下
金钱	地图左边的传送点附近
素材	地图左边的传送点附近

取り残された人々を探して



本关需要帮助3名町人逃走,前两个比较简单,第三个青年会带玩家绕场一周。其中大广场、见到他妻子后以及最后的出口阶段会有三场恶战,要事先留好必杀槽和怪物硬币。其中又以大广场之战最为凶险。地图左上方战斗时可以使用魔弹炮来攻击敌人,沿途记得开启所有传送点,这样对下一关有好处。

打过本关后与ディルク对话,委托所解锁必杀槽最终阶段解锁的任务,不要错过。



激斗の城下町

最后一场防守战,消灭一开始的敌人后布防,之后就是利用传送快速秒掉番人。最后阶段会有龙登场,不过总的来说不算太难。



暗龙シャムダあらわる!

来到了游戏的最终关。一开始玩家无法对暗龙造成任何伤害,剧情发生后正式开打。暗龙的攻击不算太频繁,不过单发威力高,HP也很多,没有什么速杀的方法,因此玩家最好派上辅助队员打持久战。暗龙有一招拘束会浪费很多时间,一旦中招就赶紧换人。

当暗龙的HP削减到快一半时它会飞到空中往下吐魔弹,这个阶段玩家只要安心躲避就可以了,剧情一到暗龙就会落地。再给予一定伤害后,暗龙会把玩家强制浮空,不过打起来和地上没什么区别就是了。只要削光暗龙的HP,就可以迎来最后的大结局了。

通关之后

通关之后,玩家可以读档后继续游玩。此时玩家可以玩到新出现的第71~80号任务以及相关新地图,防具屋追加メタルキングオーブ,将"某某の间"的BOSS限时击倒后拿到的地图会开启更强力的BOSS战,打过之后就会拿到强力武器。

读取通关后的存档,玩家还可以选择"强くてニュ-ゲ-ム"开启二周目。二周目游戏开始时,玩家可以额外获得50点技能点。如果想学会全部技能,玩家需要99级+三周目才能达成。

多周目游戏时可以继承的要素包括:等级、经验值、钱、装备(部分除外)、素材、小徽章、回复石、怪物硬币格、素材包容量、装备包容量。

二周目游戏时不能继承的要素包括:不能卖出的物品(包括大部分用小徽章换来的装备、完成支线和隐藏迷宫获得的装备、DLC追加的装备)、战历、任务、讨伐报告、游戏时间、ル-ラ传送点。

补充说明:在最新版本的游戏中,开始下一周目游戏时,上一周目中用小徽章换到的装备将全部换算为小徽章退给玩家。如果没有升级到最新版本是不会退还的,这样会给白金带来不小的麻烦。

通往完美之路：研究篇

快速升级法

升级是角色扮演游戏中最传统的成长手段，本作也不例外。升级之后主人公们的各项数值都会得到提高，而且能获得技能点。本作中角色的最高等级是99级，正常情况下要练到这个等级需要花费不少时间和精力，有秘技可以省下不少工夫。

挂机升级法

此法只适用于游戏的最初版本，如果是光盘版，请务必在用过之后再更新。数字版游戏不能使用此办法。

关卡是太阳の间的任务：対決！强き者たち。本关是流程中与ボストロール和スターキメラ的BOSS战。正常情况下推荐玩家先打倒スターキメラ，再干掉ボストロール。不过要想挂机的话，你需要首先干掉ボストロール。成功之后，由于NPC无法打倒スターキメラ，因此扔下手柄就可以开始挂机了。注意事先要连接好手柄，并关闭自动关机之类的功能。

在使用此法时要注意两点。首先，由于スターキメラ会给ボストロール无限回血，因此要想先打倒ボストロール还是需要队伍有一定强度的。推荐等级是30级以上，如果感觉吃力，可以控制テリー先发动はやぶさ斩り进入分身状态，然后连续使用しんくう斩り，这是最速打倒ボストロール最佳方法。进入爆气状态也是可以的，但由于必杀威力大、范围广，有可能连スターキメラ一起打死，因此最好回避。

另一点要注意的是，队伍中最好有ゼシカ，因为只有她才有回复技能。由于队伍中只能同时4人出战，而主人公又是必须要上的，所以剩下的名额就只有两个了。好在不上场的同伴也有一半的经验值，等级高之后就算没有ゼシカ，利用升级时可以回满状态的设定，挂上三四个小时也没有问题。就算有问题，死掉也能保存经验值、金钱和战利品，问题不大。本作中同伴加入时的等级是固定的，因此挂机最好等同伴全部加入之后再来。

采用这个办法，1小时大概能拿到5万经验左右，此外还有大量战利品，包括大量的钱和少量小徽章。玩家只要挂上几个晚上，全员99级不是问题。

常规升级法

和传统的《DQ》一样，本作的常规练级法就是挑战金属史莱姆系的敌人。本作的金属史莱姆系敌人有3种，分别如下：

名称	EXP
メタルスライム	1350
はぐれメタル	10050
メタルキング	20050





拼会心的话，首先需要合成3个ちからのルビー（基础：会心率+5%，附加会心率+2%）。有了这个装备，才能比较有把握地干死它们。推荐的角色和招式如下：

ビアンカ：さみだれうち（R1+△）。五月雨击射程远，能连射，比较推荐，但基础会心率低。

アリーナ：ぶんしんけん（R1+△）→ばくれつけん（R1+□）。分身之后的爆裂拳，连击数高，拥有多次赌的机会。

ヤンガス：回转斩り（□/△・□/△・□）。同样是多段判定的招式，最后一下的会心率不低。

此外ヤンガス、クリフト都有按键蓄力的高会心率招式，但在实战中很容易让金属史莱姆逃走，只能根据情况来使用。

拼即死的话，可以让クリフト装备デーモンスピア（用小徽章换得）后，使用3连突き或さみだれ突き，每一击都有2%的即死判定。

刷金属史莱姆王的地点是エルサーゼの战い上级，玩家可以在开战后立刻传送到各大地点看看有没有。这一关会出现金属史莱姆王和液态金属史莱姆，当其出现时地图上会立刻显示一个发光点。只要传送过来发现有发光点，就可以开打了。在传送点中，花坛通り和初始地点是不会有的，其他4个点都有可能出现。玩家可以将其中一个点的敌人全灭后离开，当敌人再次刷新时就有可能再次出现金属史莱姆。不过由于本关的敌人比较强力，推荐开战后刷一圈闪人比较方便。

饰品研究

当剧情推进到拿到飞空舰时，就可以进行炼金。要想进行炼金，首先需要拿到配方（レシピ），其次要有素材（そざい），之后就可以获得饰品。饰品关系到不少奖杯。

配方

每种饰品都有3个级别的配方，用到的素材各不相同。高级配方的好处是大成功率较高。配方需要打倒特定的敌人才有几率获得，要想凑齐全部配方是很有难度的，幸好全配方和奖杯无关。如果急需某种饰品的配方，可以直接从徽章王处换取。

大成功的效果是可以让饰品获得1种额外的附加效果，每种饰品都有5种附加效果，每种效果的幅度还会在一定范围内波动。由于飞空舰上就有存档的教会，所以比较闲的玩家完全可以选择最低的配方通过读档来保证必大成功。但由于附加效果的随机性很强，因此要想通过低级配方来凹出自己想要的附加效果，可以说是相当耗时间的事情。

合成

同样的饰品还可以进行合成，合成之后也会获得附加效果。饰品名称后的数字，并非代表饰品的等级，而是指该饰品有几个附加效果。每个饰品最多只能有3个附加效果，也就是名字后+3。炼金大成功时会有1个附加效果，因此就是+1的饰品。

饰品的合成仅限于同种饰品之间，合成之后作为基础的饰品可以多拥有1个附加效果（最大3个），而作为材料的饰品会消失。合成时如果作为材料的饰品本身就拥有附加效果，那么玩家可以选择一种附加效果加到基础饰品上。如果没有附加效果，那么就会在允许的范围内随机附加一种效果。至于饰品的基础能力是不会发生变化的。

小徽章刷法

玩家在游戏中获得的小徽章（ちいさなメダル），可以在空舰上向徽章王交换各种珍贵道具，包括强力武器和珍稀素材。当玩家兑换了一个物品后，用掉的徽章就会消失。小徽章换取的武器装备如果写着“**売れない**”字样则不能继承到下一周目，但更新后此类装备会还原成小徽章继承到下一周目。

本作白金需要大量小徽章，原本玩家要通过多周目完成任务和讨伐来换取，在游戏免费的第二弹DLC推出后有了反复刷的可能。首先玩家要完成更新，同时主线要推进到“邪恶**なる**传说**の**魔物”完成之后（即与许德拉王的BOSS战），此时邮局会追加新的来信“我**が**村**をお**助**けください**”，读完之后委托所就会追加新的任务。每个任务完成后都需要等待数场战斗才能引发新的来信和任务。全部完成之后可以获得**ゼシカ**和**ヤンガス**的染色服装，以及新装备**せいれいのゆびわ**，其效果为小徽章掉落率+2%。之后可以去难度低、地图小的关卡刷，推荐关卡是**コ－トルダの战い** 初级，想刷多少都可以。而且刷小徽章时不用像道具那样自己去捡，只要刷出来就会直接入手，同时屏幕右下方会出现提示。注意刷小徽章的时候不要装备增加素材掉落率的饰品，两者会冲突。



全饰品一览

名称	基础能力	附加效果
网タイツ	不受特殊地板影响(流沙、毒沼)	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、器用3～5、封印耐性+10～20%
いかりのタトゥ–	MP为0但伤害增加15%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、催眠耐性+10～20%、MP为0但伤害增加+1～5%
命のネックレス	防御成功时偶然HP回复15%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、地震、大吼耐性+10～20%、防御成功时偶然HP回复+2～10%
命のゆびわ	获得任意怪物硬币时怪物同伴都能回复HP	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、器用+3～5、催眠耐性+10～20%
いのりのゆびわ	气槽最大时HP或MP回复	最大MP+3～5、攻击力+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、地震、大吼耐性+10～20%
インテリめがね	ルカニ（防御下降）耐性+40%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、咒文耐性+2～10%、ルカニ耐性+10～20%
うさぎおまもり	被冰冻的时间减少40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、即死耐性+10～20%、被冰冻的时间减少10～20%
かいとうの假面	素材掉落率+2%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、被冰冻的时间减少+10～20%、素材掉落率+1～3%
海魔の眼甲	死亡时发动メガンテ（爆炸）	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、封印耐性+10～20%
ガ–タ–ベルト	胆怯效果+30%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、冰结时间短缩+10～20%、胆怯效果+10～20%
きんのネックレス	防御力+10	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、咒文耐性+2～10%、防御力+1～3
きんのブレスレット	不被吹飞的几率+25%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、ルカニ耐性+10～20%、不被吹飞的几率+5～25%
きんのゆびわ	对飞行敌人的伤害+15%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、幻惑耐性+10～20%、对飞行敌人的伤害+1～5%
きんのロザリオ	受到致死伤害时的生存率+40%	最大HP+4～8、守备力+4～8、贤+3～5、咒文耐性+2～10%、受到致死伤害时的生存率+1～5%
ごうけつのうでわ	攻击敌人弱点时会心率+5%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、毒耐性+10～20%、攻击敌人弱点时会心率+0.2～1%
しあわせのくつ	获得经验值+5%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、封印耐性+10～20%、获得经验值+1～3%
しんぴのカ–ド	战利品增加率+10%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、毒耐性+10～20%、战利品增加率+1～3%
スライムピアス	回复史莱姆的登场率+15%	最大MP+3～5守备力+4～8、贤+3～5、毒耐性+10～20%、、回复史莱姆的登场率+1～3%
ス–パ–リング	辅助效果时间延长+10%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、封印耐性+10～20%、辅助效果时间延长+2～10%
圣印のゆびわ	即死耐性+40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、即死耐性+10～20%
ソ–サリ–リング	装备3个时全能力+15%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、ルカニ耐性+10～20%、装备3个时全能力+1%
ちからのペンダント	必杀技伤害+7%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、催眠耐性+10～20%、必杀技伤害+1～3%
ちからのゆびわ	无伤时特技效果+20%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、幻惑耐性+10～20%、无伤时特技效果+1～5%
ちからのルビ–	对敌人的伤害减少但会心率+5%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、ルカニ耐性+10～20%、对敌人的伤害减少但会心率+2%
ちょうネクタイ	掉入悬崖时受到的伤害–40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、地震、大吼耐性+10～20%、掉入悬崖时受到的伤害–10～20%
ハイドラベルト	地震、大吼耐性+40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、即死耐性+10～20%、地震、大吼耐性+10～20%
はくあいのゆびわ	封印（不能使用特技、咒文）耐性+40%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、冰结时间短缩+10～20%、封印耐性+10～20%
破幻のリング	幻惑耐性+40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、冰结时间短缩+10～20%、幻惑耐性+10～20%
破毒のリング	毒耐性+40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、ルカニ耐性+10～20%、毒耐性+10～20%
バトルチョ–カ–	一定几率贯穿敌人的防御	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、器用+3～5、ルカニ耐性+10～20%
はやてのリング	药草掉落率+10%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、被冰冻的时间减少+10～20%、药草掉落率+2%
パワ–ベルト	攻击敌人弱点时伤害+6%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、封印耐性10～20%、攻击敌人弱点时伤害+0.2～1%
パ–ティ–メガネ	开场时气槽上升	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、地震、大吼耐性+10～20%、开场时气槽上升+3～5
ハ–トのペンダント	怪物同伴的强度+8%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、幻惑耐性+10～20%、怪物同伴的强度+1～5%
ひきよせのすず	被敌人攻击的几率上升	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、器用+3～5、封印耐性+10～20%
ひらめきのゆびわ	自动咒文反击发生率+20%	最大MP+3～5、守备力+4～8贤+3～5、地震、大吼耐性+10～20%、自动咒文反击发生率+10～20%
ピンクパ–ルリング	获得金钱+10%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、MP被夺取量减少+10～20%、获得金钱+1～3%
ビ–ナスのなみだ	可以防御全方位攻击	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、MP被夺取量减少+10～20%
ほしふるうでわ	移动速度+4%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、即死耐性+10～20%、移动速度+1～3%
魔王のネックレス	同伴越少，对与敌人的伤害越大	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、器用+3～5、MP被夺取量减少+10～20%
まもりのペンダント	受到敌人攻击时不会胆怯	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、咒文耐性+2～10%
まもりのルビ–	自动防御发生率+10%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、MP被夺取量减少+10～20%、自动防御发生率+2～10%
まよけのすず	不被敌人攻击的几率上升	最大HP+4～8、守备力+4～8、贤+3～5、器用+3～5、催眠耐性+10～20%
女神のゆびわ	会心一击耐性+20%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、幻惑耐性+10～20%、会心一击耐性+2～10%
めざましリング	催眠耐性+40%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、毒耐性+10～20%、催眠耐性+10～20%
ようせいの首かざり	MP被夺取量减少40%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、封印耐性+10～20%、MP被夺取量减少+10～20%
龙のおまもり	咒文耐性+20%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、MP被夺取量减少+10～20%、咒文耐性+1～5%
ロイヤルバッジ	防卫对象的HP+10%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、幻惑耐性+10～20%、防卫对象的HP+1～5%

重点饰品入手法

怪盗假面/かいとうの假面

增加素材掉落率的饰品，十分有用。自身基础能力 +2%，运气好的话附加 +3%，装备上 3 个之后就很可观了。所需的素材里，みかわしそう可以在コ－トルダの战い 中级打齐。へびのぬけがら可以在海底神殿 初级打齐。

配方				
级别	素材1	素材2	大成功率	费用
初级	へびのぬけがら x 3	みかわしそう x 2	8%	360
中级	へびのぬけがら x 2	げんませき x 1	28%	430
上级	へびのぬけがら x 1	パ–ティ–メガネ x 1	64%	500

素材入手法	
へびのぬけがら	掉落（わらいぶくろ、かげのきし）
みかわしそう	掉落（キメラ、ひとくいばこ、ミミック、パンドラボックス）
げんませき	掉落（ボ–ンファイタ–、キラ–マシン2、キラ–マジンガ）
パ–ティ–メガネ	炼金

力之红宝石/ちからのルビ-

增加会心率的饰品，尽管有减伤害的负面效果，但对于拥有多段攻击的角色来说不是问题。再配合会心一击时加攻加防回 MP 的技能，简直就是碾压。初级合成十分简单，**ホカホカスト－ン**可以去**コ－トルダの战い** 中级打齐。赤い宝石可以去海底神殿 中级打齐。

配方				
级别	素材1	素材2	大成功率	费用
初级	赤い宝石 x 3	ホカホカスト–ン x 2	8%	360
中级	赤い宝石 x 2	ヘビ–メタル x 1	28%	430
上级	赤い宝石 x 1	ちからのペンダント x 1	64%	500

素材入手法	
赤い宝石	掉落（おどるほうせき、メガザルロック、ひとくいばこ、スライムベホマズン）
ホカホカスト–ン	掉落（ベビ–サタン、タイプG）
ヘビ–メタル	掉落（はぐれメタル、メタルキング）
ちからのペンダント	炼金

星降之腕轮/ほしふるうでわ



移动速度 +4% 的效果不算很出色，之所以要拿出来提是因为游戏中有一个隐藏的可以免费拿。只要打死游戏最后最强的隐藏 BOSS アトラス后（创造の间・死斗！赤き巨人），地图南边原本被封锁的区域就会解锁（如下图所示，从台阶上去），在台阶的宝箱上可以拿到这个饰品。不过只能拿一次。



素材研究

效率刷素材

本作的素材关系到任务的完成和炼金，可以说是最花时间的地方。下面就为大家分享一下刷素材的心得。

刷素材的人选方面，首先推荐的是**ビアンカ**。之所以推荐**ビアンカ**，主要是五月雨击（R1+ △），这一招射程远、范围广，自带跟踪效果。实际使用时也不需要按住瞄准，直接 R1+ △ 就可以了。如果装上增加会心率的力之红宝石，点了会心时回复 MP 的技能，基本上就是一台永动机。而在难度较低的关卡中，还可以使用**ジュリエッタ**，她的 R1+ △ 蓄满之后范围超广，而且距离也不近，能够有效清场，可以说比五月雨击更好。不过这一招在后期关卡就不行了，因为 MP 消耗太高。

素材查询方面，如果想查阅所需的素材在哪个怪物身上，可以打开菜单，选择**せんれき→そざい**确认。不过比较坑的是，素材只会列出怪物的头像而没有名字。因此玩家还要去**せんれき→**讨伐里查看究竟是哪个怪物掉的。查到名字之后，就可以在选关画面中按下 SELECT 键查看哪一关有这个敌人。当然有了这篇攻略就轻松很多了。

本作除了 BOSS 战关卡和任务关卡外，其他关卡都是自由战斗。自由战斗的敌人是无限的，只要将一片区域的敌人全灭，离开这个区域后敌人就会再次出现，以方便玩家反复刷取。而玩家可以在任意时刻选择返回空舰，此前赚取的经验值、金钱、素材全部保留，可谓十分厚道。某些敌人会在很多关里出现，玩家可以比较一下看哪一关比较容易出。



全素材列表

本表以日语 50 音为顺，玩家在查看せんれき→そざい时可以按△键切换为此类表示，这样查询起来会简单很多。

下表中的小徽章数，是指在徽章王处可以用几枚小徽章换到，部分素材无法交换。过关报酬均指第二次过关时的报酬，具体可以查看后面的隐藏关卡说明。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

编号	素材名	珍稀度	卖价	小徽章数	掉落怪物/过关报酬
1	赤い宝石	B	300	5	おどるほうせき、メガザルロック、ひとくいばこ、スライムベホマズン
2	あまつゆのいと	A	900	8	メイジキメラ、ヘルバトラー 激斗！强き者たち金时间通关
3	あやかしそう	C	10	3	わらいぶくろ、メイジキメラ、ミミック
4	いかずちのたま	A	470	5	シルバーデビル、バズズ 激斗！钢铁の番人金时间通关
5	うまのふん	D	1	1	ドラキー
6	うるわしキノコ	C	35	3	きとうし、ようじゅつし
7	おいしいミルク	C	15	3	がいこつ、キングスライム
8	おうごんのかけら	D	300	—	魔扉の番人(ベビーサタン型)、魔扉の番人(さまようよろい型)、ゴールドマン
9	大きな贝がら	C	21	3	しびれくらげ、メガザルロック
10	大きなこうら	B	80	5	くさった死体、キラーマシン2
11	かがみ石	B	49	5	キラーアーマー、キラーマシン、うごくせきぞう、试练の番人（蓝）、试练の番人（红）
12	かがやきの树液	A	1000	8	ブラッドハンド、スライムベホマズン 激斗！荒ぶるけもの金时间通关
13	かぜきりのはね	B	70	5	ホークマン、ガーゴイル、スターキメラ
14	ガマのあぶら	C	30	3	マドハンド、どくどくゾンビ、ブラッドハンド
15	きよめの水	C	27	3	ホイミスライム、ベホマスライム
16	きんかい	B	2500	—	魔扉の番人（アンクルホーン型）
17	ぎんかい	B	2000	—	魔扉の番人（アークデーモン型）
18	げんこつダケ	C	40	3	ばくだん岩、トロル 对决！青き巨人金时间通关、对决！强き者たち银时间通关
19	幻兽の皮	S	1100	8	アークデーモン、キングレオ 激斗！传说の魔龙金时间通关
20	げんませき	A	750	5	ボーンファイター、キラーマシン2、キラーマジンガ 激斗！青き巨人金时间通关
21	こうもりのはね	C	16	3	ドラキー、タホドラキー、ドラキーマ
22	冰のけっしょう	C	32	3	タホドラキー、メタルハンター 对决！钢铁の番人金时间通关
23	ごくじょうソルト	D	1	1	スライム、スライムベス、スライム（合体）
24	ゴールドストーン	C	1500	—	ゴールドマン、魔扉の番人（シルバーデビル型）
25	さえずりのみつ	B	220	5	ガーゴイル、ようじゅつし、ベリアル
26	さとりそう	C	39	3	きとうし、まじゅつし
27	じょうぶな枝	C	17	3	おおきづち、ブラウニー
28	シルバーストーン	C	1000	—	魔扉の番人（ホークマン型）
29	スライムゼリー	B	41	5	スライムベス、スライム、スライム（合体）、メタルスライム
30	するどいキバ	D	4	1	モーモン、アームライオン
31	せいじゃのはい	A	450	5	ベホマスライム、リビングデッド 对决！荒ぶる者たち金时间通关
32	せいれいせき	A	1050	8	うごくせきぞう、ストーンマン、だいまじん 激斗！巨大な魔神金时间通关
33	小さな化石	C	36	3	マドハンド、ボーンファイター 对决！巨大な魔神金时间通关
34	ちょうのはね	D	3	1	キメラ、まじゅつし
35	つけもの石	C	7	3	ゴーレム、ストーンマン
36	てつこうせき	C	22	3	スライムナイト、さまようよろい、メタルライダー
37	てつのクギ	D	2	1	がいこつ、スライムナイト
38	天使のソーマ	S	975	8	パンドラボックス、だいまじん、ベリアル 激斗！忌まわしき人形金时间通关
39	ときのすいしょう	S	1200	8	バズズ、ピサロナイト
40	どくどくヘドロ	C	5	3	バブルスライム、どくどくゾンビ
41	ドラゴンの皮	B	150	5	ドラゴンソルジャー、バトルレックス、ドラゴン(非BOSS) 对决！炎の龙金时间通关
42	ドラゴンのツノ	A	640	5	ドラゴンソルジャー、バトルレックス 对决！光の龙、激斗！炎の龙金时间通关
43	にじいろの布きれ	B	52	5	マポレーナ、ボストロール
44	ネコずな	C	7	3	モーモン、ホークマン、キラーパンサー
45	花のみつ	C	6	3	ピンクモーモン、キングスライム
46	ぶどうエキス	B	325	5	トロル、ボストロール、トロルボンバー
47	プラチナこうせき	A	500	5	キラーアーマー、メタルハンター、キラーマシン、タイプG
48	ブラックパール	A	425	5	かげのきし、ヘルクラッシャー 对决！传说の魔龙金时间通关
49	へびのぬけがら	B	60	5	わらいぶくろ、かげのきし
50	ヘビーメタル	A	800	5	はぐれメタル、メタルキング 激斗！黑き番人金时间通关
51	ホカホカストーン	B	130	5	ベビーサタン、タイプG 对决！黑き番人金时间通关
52	ほしのカケラ	S	850	8	スターキメラ、キラーマジンガ 激斗！恐ろしき恶魔金时间通关
53	ホワイトパール	A	425	5	マポレーナ、まおうのつかい

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

编号	素材名	珍稀度	卖价	小徽章数	掉落怪物/过关报酬
54	まじゅうの皮	B	102	5	おおきづち、キラ–パンサ–、ア–ムライオン 对决！荒ぶるけもの金时间通关
55	まじゅうのツノ	B	120	5	ア–クデ–モン、ヘルバトラ–、アンクルホ–ン 对决！恐ろしき恶魔金时间通关
56	まじゅうのホネ	B	43	5	しりょうのきし、ヘルクラッシャ–、まおうのつかい
57	まほうの树木	B	350	5	しびれくらげ、ブラウニ–、ミニデ–モン
58	まりょくの土	C	9	3	ベビ–サタン、ゴ–レム、ミニデ–モン
59	みがきずな	C	12	3	スマイルロック、メタルライダ–、キングレオ
60	みかわしそう	B	45	5	キメラ、ひとくいばこ、ミミック、パンドラボックス
61	绿のコケ	C	16	3	ホイミスライム、バブルスライム 对决！强き者たち金时间通关、激斗！强き者たち银时间通关
62	メタルのかけら	S	1750	8	はぐれメタル、メタルスライム、メタルキング
63	やわらかウ–ル	B	90	5	ピンクモ–モン、シルバ–デビル
64	ようがんのカケラ	C	11	3	スマイルロック、ばくだん岩
65	ようせいのひだね	A	740	5	トロルボンバ–、ピサロナイト 激斗！光の龙金时间通关
66	妖精の绵花	A	600	5	おどるほうせき、アンクルホ–ン
67	よごれたほうたい	C	20	3	くさった死体、しりょうのきし
68	よるのとばり	B	250	5	さまようよろい、ドラキ–マ、リビングデッド 对决！忌まわしき人形金时间通关

全敌人出没地点列表

本表以日语50音为顺，玩家在查看**せんれき**→讨伐时可以按△键切换为此类表示，这样查询起来会简单很多。BOSS级敌人因为出现地点固定，下文不再详述。

怪物名	出现地
アトラス	BOSS
アンクルホ–ン	エルサ–ゼの战い 中级
ア–クデ–モン	シ–ラの战い 上级、海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 初级
ア–ムライオン	ドワドキアの战い 上级、世界树の战い 上级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 中级
イ–メス	BOSS
イ–メス・强	BOSS
うごくせきぞう	BOSS
おおきづち	エルサ–ゼ城の战い 初级、エルサ–ゼ城の战い 上级、草原の战い 初级、コ–トルダの战い 初级、砂漠の战い 初级、ラバト–ルの战い 初级
おどるほうせき	エルサ–ゼ城の战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバト–ルの战い 上级、シ–ラの战い 上级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级、海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 初级
がいこつ	エルサ–ゼ城の战い 初级、エルサ–ゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、草原の战い 中级、コ–トルダの战い 初级、コ–トルダの战い 中级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバト–ルの战い 初级、ラバト–ルの战い 中级
かげのきし	エルサ–ゼの战い 初级、エルサ–ゼの战い 中级、エルサ–ゼの战い 上级、次元岛の战い 上级
ガ–ゴイル	世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、エルサ–ゼの战い 初级、エルサ–ゼの战い 中级、エルサ–ゼの战い 上级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 上级
ギガンテス	BOSS
ギガンテス・强	BOSS
きとうし	シ–ラの战い 上级、ドワドキアの战い 上级、光の塔の战い 初级、海底神殿の战い 中级、海底神殿の战い 上级
キメラ	エルサ–ゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、草原の战い 上级、コ–トルダの战い 中级、コ–トルダの战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバト–ルの战い 上级、シ–ラの战い 初级、世界树の战い 初级、海底神殿の战い 初级
キラ–ア–マ–	世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 上级、エルサ–ゼの战い 初级
キラ–パンサ–	エルサ–ゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、コ–トルダの战い 中级、砂漠の战い 中级、砂漠の战い 上级、ラバト–ルの战い 中级、ラバト–ルの战い 上级、シ–ラの战い 初级、シ–ラの战い 中级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级、世界树の战い 中级

怪物名	出现地
キラ–マシン	海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 初级
キラ–マシン・强	BOSS
キラ–マシン2	エルサ–ゼの战い 初级
キラ–マジンガ	エルサ–ゼの战い 中级
キラ–マジンガ・强	BOSS
キングスライム	草原の战い 上级、コ–トルダの战い 上级、世界树の战い 初级、世界树の战い 中级、海底神殿の战い 初级
キングヒドラ	BOSS
キングヒドラ・强	BOSS
キングレオ	BOSS
キングレオ・强	BOSS
くさった死体	エルサ–ゼ城の战い 中级、草原の战い 中级、コ–トルダの战い 中级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバト–ルの战い 初级、ラバト–ルの战い 中级
グレ–ドロック	BOSS
ゴ–ルドマン	ドワドキアの战い 上级、世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 中级
ゴ–レム	エルサ–ゼ城の战い 中级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 上级、ラバト–ルの战い 初级、ラバト–ルの战い 上级、シ–ラの战い 初级、シ–ラの战い 中级、ドワドキアの战い 初级
さまようよろい	エルサ–ゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、コ–トルダの战い 中级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバト–ルの战い 初级、ラバト–ルの战い 中级、シ–ラの战い 初级、シ–ラの战い 中级
しびれくらげ	ドワドキアの战い 上级、海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 中级
しりょうのきし	エルサ–ゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、草原の战い 上级、コ–トルダの战い 中级、コ–トルダの战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバト–ルの战い 上级、シ–ラの战い 初级、シ–ラの战い 中级、シ–ラの战い 上级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级、世界树の战い 初级、世界树の战い 中级、世界树の战い 上级、光の塔の战い 初级、光の塔の战い 中级、海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 初级、始原の里の战い 中级、始原の里の战い 上级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 中级
シルバ–デビル	ドワドキアの战い 上级、世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 初级
试练の番人（青）	BOSS
试练の番人（红）	BOSS

怪物名	出现地
スタ–キメラ	エルサ–ゼの战い 中级
スタ–キメラ・强	BOSS
スト–ンマン	海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 中级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 中级
スマイルロック	草原の战い 上级、コ–トルダの战い 上级、シ–ラの战い 中级
スライム	エルサ–ゼ城の战い 初级、エルサ–ゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、コ–トルダの战い 初级
スライム（合体）	草原の战い 上级、コ–トルダの战い 上级、世界树の战い 初级、世界树の战い 中级、海底神殿の战い 初级
スライムナイト	エルサ–ゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、コ–トルダの战い 初级
スライムベス	エルサ–ゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、草原の战い 中级、コ–トルダの战い 初级、コ–トルダの战い 中级
スライムベホマズン	始原の里の战い 上级、エルサ–ゼの战い 中级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 中级、次元岛の战い 上级
タイプG	エルサ–ゼの战い 上级
だいまじん	BOSS
だいまじん・强	BOSS
タホドラキ–	エルサ–ゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、草原の战い 上级、コ–トルダの战い 中级、コ–トルダの战い 上级、シ–ラの战い 中级
ダ–スドラゴン	BOSS
どくどくゾンビ	草原の战い 上级、コ–トルダの战い 上级、シ–ラの战い 上级、ドワドキアの战い 上级、世界树の战い 初级、光の塔の战い 中级、始原の里の战い 中级
ドラキ–	エルサ–ゼ城の战い 初级、草原の战い 初级、草原の战い 中级、コ–トルダの战い 初级、コ–トルダの战い 中级
ドラキ–マ	草原の战い 上级、コ–トルダの战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバト–ルの战い 上级、世界树の战い 初级、世界树の战い 中级、光の塔の战い 初级、光の塔の战い 中级、海底神殿の战い 初级
ドラゴン	BOSS
ドラゴン・强	BOSS
ドラゴンソルジャ–	世界树の战い 上级、エルサ–ゼの战い 中级、次元岛の战い 初级
トロル	草原の战い 上级、コ–トルダの战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバト–ルの战い 上级、ドワドキアの战い 中级、世界树の战い 中级
トロルボンバ–	次元岛の战い 上级
谜の策士	BOSS
ばくだん岩	光の塔の战い 中级、始原の里の战い 初级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 中级
はぐれメタル	エルサ–ゼの战い 上级
バズズ	エルサ–ゼの战い 上级、次元岛の战い 上级
バトルレックス	シ–ラの战い 上级、ドワドキアの战い 中级、光の塔の战い 初级、光の塔の战い 中级
バブルスライム	エルサ–ゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、コ–トルダの战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバト–ルの战い 中级
パンドラボックス	エルサ–ゼの战い 中级、エルサ–ゼの战い 上级、次元岛の战い 上级
光の番人	BOSS
光の番人・强	BOSS
ピサロナイト	エルサ–ゼの战い 上级
ひとくいばこ	エルサ–ゼ城の战い 上级、草原の战い 上级、コ–トルダの战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバト–ルの战い 上级
ピンクモ–モン	エルサ–ゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、コ–トルダの战い 中级、砂漠の战い 上级、ラバト–ルの战い 上级、シ–ラの战い 初级、光の塔の战い 初级、光の塔の战い 中级
ブラウニ–	エルサ–ゼ城の战い 上级、草原の战い 上级、コ–トルダの战い 上级、シ–ラの战い 中级
ブラッドハンド	エルサ–ゼの战い 上级、次元岛の战い 上级
ベビ–サタン	エルサ–ゼ城の战い 中级、草原の战い 中级、コ–トルダの战い 中级、砂漠の战い 初级、ラバト–ルの战い 初级、シ–ラの战い 初级
ベホマスライム	世界树の战い 上级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 上级、エルサ–ゼの战い 初级、エルサ–ゼの战い 中级、次元岛の战い 初级

怪物名	出现地
ベリアル	エルサ–ゼの战い 上级
ヘルクラッシャ–	シ–ラの战い 上级、光の塔の战い 中级、海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 中级
ヘルバトラ–	エルサ–ゼの战い 初级
ヘルバトラ–・强	BOSS
ホイミスライム	エルサ–ゼ城の战い 中级、草原の战い 中级、コ–トルダの战い 中级、砂漠の战い 中级、砂漠の战い 上级、ラバト–ルの战い 中级、ラバト–ルの战い 上级、シ–ラの战い 初级、シ–ラの战い 中级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级
ボストロ–ル	世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、始原の里の战い 上级、エルサ–ゼの战い 中级
ボストロ–ル・强	BOSS
ホ–クマン	世界树の战い 中级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 初级
ボ–ンファイタ–	次元岛の战い 上级
まおうのつかい	始原の里の战い 上级、エルサ–ゼの战い 初级、次元岛の战い 中级
まおうのつかい・强	BOSS
まじゅつし	エルサ–ゼ城の战い 初级、草原の战い 初级、コ–トルダの战い 初级、砂漠の战い 初级、ラバト–ルの战い 初级
マドハンド	エルサ–ゼ城の战い 上级、ドワドキアの战い 中级、ドワドキアの战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 中级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 中级
魔扉の番人	剧情中必出现
魔扉の番人	剧情中必出现
魔扉の番人	剧情中必出现
魔扉の番人	剧情中必出现
魔扉の番人	剧情中必出现
魔扉の番人	剧情中必出现
マポレ–ナ	エルサ–ゼの战い 初级、エルサ–ゼの战い 中级、エルサ–ゼの战い 上级、次元岛の战い 上级
ミニデ–モン	草原の战い 上级、コ–トルダの战い 上级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级、世界树の战い 初级、世界树の战い 中级
ミミック	シ–ラの战い 上级、ドワドキアの战い 上级、世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 初级、始原の里の战い 中级、始原の里の战い 上级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 中级
メイジキメラ	世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、始原の里の战い 上级、次元岛の战い 初级
メガザルロック	始原の里の战い 上级、エルサ–ゼの战い 初级、エルサ–ゼの战い 中级、エルサ–ゼの战い 上级、次元岛の战い 中级、次元岛の战い 上级
メタルキング	エルサ–ゼの战い 上级
メタルスライム	エルサ–ゼの战い 初级
メタルハンタ–	シ–ラの战い 中级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级
メタルライダ–	砂漠の战い 上级、ラバト–ルの战い 上级、シ–ラの战い 上级、ドワドキアの战い 上级、光の塔の战い 初级、光の塔の战い 中级、海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级
モ–モン	エルサ–ゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、コ–トルダの战い 初级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバト–ルの战い 初级、ラバト–ルの战い 中级
暗の人形	BOSS
暗の人形・强	BOSS
暗龙シャムダ	BOSS
ようじゅつし	世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 初级、始原の里の战い 中级、次元岛の战い 初级
リビングデッド	始原の里の战い 上级、エルサ–ゼの战い 初级、次元岛の战い 中级、次元岛の战い 上级
わらいぶくろ	エルサ–ゼ城の战い 中级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバト–ルの战い 初级、ラバト–ルの战い 中级、光の塔の战い 初级、海底神殿の战い 初级

全怪物同伴列表

只要打倒以下 70 种敌人,就有几率获得它的怪物硬币,从而在战斗中将其召唤出来。部分硬币的掉落率较低,需要反复刷取。下表以种别为顺,是游戏中的默认顺序,具体可以在**せんれき**→仲间里查看。

编号	名称	类型	格数
1	スライム	ディフエンス	1
2	ドラキ–	アシスト	2
3	まじゅつし	ディフエンス	2
4	がいこつ	ディフエンス	1
5	スライムベス	ディフエンス	2
6	モ–モン	アシスト	2
7	バブルスライム	アシスト	2
8	おおきづち	アシスト	1
9	スライムナイト	ディフエンス	2
10	ゴ–レム	ディフエンス	3
11	くさった死体	ディフエンス	2
12	キメラ	ディフエンス	1
13	ベビ–サタン	アシスト	2
14	さまようよろい	ディフエンス	2
15	ホイミスライム	アシスト	2
16	ばくだん岩	アシスト	3
17	おどるほうせき	アシスト	2
18	キラ–マシン	ディフエンス	3
19	トロル	アシスト	3
20	キングスライム	ディフエンス	3
21	ピサロナイト	ディフエンス	3
22	バトルレックス	ディフエンス	3
23	ガ–ゴイル	ディフエンス	2
24	ミミック	アシスト	2
25	ア–クデ–モン	ディフエンス	3
26	シルバ–デビル	アシスト	2
27	キラ–パンサ–	ディフエンス	3
28	マドハンド	アシスト	1
29	メタルハンタ–	ディフエンス	3
30	メイジキメラ	ディフエンス	1
31	ベホマスライム	アシスト	2
32	スト–ンマン	ディフエンス	3
33	ミニデ–モン	アシスト	2
34	リビングデッド	ディフエンス	2
35	メガザルロック	アシスト	3
36	ドラゴンソルジャ–	ディフエンス	3
37	ホ–クマン	ディフエンス	2
38	スライムベホマズン	ディフエンス	3
39	しびれくらげ	アシスト	2
40	ゴ–ルドマン	ディフエンス	3
41	キラ–ア–マ–	ディフエンス	2
42	どくどくゾンビ	ディフエンス	2
43	ドラキ–マ	アシスト	2
44	ひとくいばこ	アシスト	2
45	わらいぶくろ	アシスト	2
46	メタルライダ–	ディフエンス	2
47	ブラッドハンド	アシスト	2
48	タホドラキ–	アシスト	2
49	パンドラボックス	アシスト	3
50	タイプG	ディフエンス	3
51	スタ–キメラ	ディフエンス	2
52	しりょうのきし	ディフエンス	1
53	ボストロ–ル	アシスト	3
54	ようじゅつし	ディフエンス	2
55	ピンクモ–モン	アシスト	2
56	きとうし	ディフエンス	2
57	マポレ–ナ	アシスト	2
58	かげのきし	ディフエンス	1
59	アンクルホ–ン	ディフエンス	3
60	スマイルロック	アシスト	1
61	トロルボンバ–	アシスト	3
62	ブラウニ–	アシスト	2
63	ボ–ンファイタ–	ディフエンス	3
64	ヘルクラッシャ–	ディフエンス	3
65	キラ–マシン2	ディフエンス	3
66	ヘルバトラ–	ディフエンス	3
67	まおうのつかい	ディフエンス	3
68	バズズ	アシスト	3
69	キラ–マジンガ	ディフエンス	3
70	ベリアル	ディフエンス	3

隐藏要素

隐藏BOSS

地图上共有 12 个可以重复挑战 BOSS 的房间,名为 XXの间。这 12 间分别是黄金、真珠、水晶、太阳、运命、审判、贤者、珊瑚、阳炎、希望、悠久和终焉。

在挑战这些 BOSS 的时候，系统会统计时间。根据玩家最后的用时，会有金银两种评价，这会影响玩家过关时拿到的东西。如果玩家在挑战这些 BOSS 时能够在金时间内过关，那么在过关后的宝箱中就可以获得开启隐藏 BOSS 的地图。这样当玩家通关之后，地图上就会在原位置上追加新的任务。此前的任务全部是以“对决”为名的，而追加的隐藏 BOSS 关是以“激斗”为名的。隐藏 BOSS 和原本的 BOSS 相比，实力大幅上升，部分关卡连 BOSS 数量都有所增加。

只要打过这 12 关，就可以分别获得各角色的究极武器。之后再来挑战的话，根据玩家的用时是金还是银，还有不同的素材作为奖励。

将全部 12 关打过之后，就会追加最后最强的隐藏 BOSS，



位置在创造の间，关卡名是死斗！赤き巨人，对手是アトラス。打过之后获得しあわせのオーブ，另外不要忘记上文提到的隐藏饰品星降之腕轮。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

场所	关卡	初回金时间报酬	初回银时间报酬	再挑战金时间报酬	再挑战银时间报酬
黄金の间	对决！炎の龙	里・龙の地图	ようがんのカケラ	ドラゴンの皮	ようがんのカケラ
真珠の间	对决！青き巨人	里・巨人の地图	じょうぶな枝	げんこつダケ	じょうぶな枝
水晶の间	对决！钢铁の番人	里・钢铁の地图	てつこうせき	冰のけっしょう	てつこうせき
太阳の间	对决！强き者たち	里・强き者の地图	げんこつダケ	绿のコケ	げんこつダケ
运命の间	对决！巨大な魔神	里・魔神の地图	つけもの石	小さな化石	つけもの石
审判の间	对决！黑き番人	里・门番の地图	かがみ石	ホカホカストーン	かがみ石
贤者の间	对决！荒ぶるけもの	里・魔兽の地图	ネコずな	まじゅうの皮	ネコずな
珊瑚の间	对决！光の龙	里・辉く龙の地图	ドラゴンの皮	ドラゴンのツノ	ドラゴンの皮
阳炎の间	对决！忌まわしき人形	里・黑き人形の地图	あやかしそう	よるのとばり	あやかしそう
希望の间	对决！荒ぶる者たち	里・荒ぶる者の地图	まじゅうのホネ	せいじゃのはい	まじゅうのホネ
悠久の间	对决！恐ろしき恶魔	里・恶魔の地图	さとりそう	まじゅうのツノ	さとりそう
终焉の间	对决！传说の魔龙	里・魔龙の地图	へびのぬけがら	ブラックパ-ル	へびのぬけがら
黄金の间	激斗！炎の龙	メタルキングの剑		ドラゴンのツノ	ドラゴンの皮
真珠の间	激斗！青き巨人	メタルキングの剑		げんませき	
水晶の间	激斗！钢铁の番人	しゅらのこん		いかずちのたま	冰のけっしょう
太阳の间	激斗！强き者たち	おうごんのツメ		あまつゆのいと	绿のコケ
运命の间	激斗！巨大な魔神	メテオエッジ		せいれいせき	小さな化石
审判の间	激斗！黑き番人	メタルキングのやり		ヘビ-メタル	ホカホカスト-ン
贤者の间	激斗！荒ぶるけもの	メタルキングの剑		かがやきの树液	
珊瑚の间	激斗！光の龙	グリンガムのムチ		ようせいのひだね	
阳炎の间	激斗！忌まわしき人形	霸王のオノ		天使のソ-マ	
希望の间	激斗！荒ぶる者たち	オ-ディンボウ		メタルのかけら	
悠久の间	激斗！恐ろしき恶魔	タイタニアステッキ		ほしのカケラ	
终焉の间	激斗！传说の魔龙	ひっさつのおうぎ		幻兽の皮	ブラックパ-ル
创造の间	死斗！赤き巨人	しあわせのオ-ブ		ときのすいしょう	

补充说明：上表中仍有部分关卡的银时间奖励有待补完，并非是不给东西。对决系列的关卡的金时间报酬、激斗系列的关卡的金银时间报酬有可能是小徽章，当出现小徽章时，原本的报酬不会出现。

隐藏关卡

通关之后游戏会追加特别な地图を求めて的任务，一共5个，完成后可以取得新地图。每个地图对应一个新的场景，分别是月光の间、正义の间、天弓の间、天花の间、翡翠の间。这5个隐藏关卡中，要数月光最难，没有足够的实力很难过关，推荐等级是80级。剩下4个的推荐等级都是60级，难度不高。

打过隐藏关卡可以获得大量小徽章，月光和正义是初次20枚，再挑战3枚；天弓和天花是初次15枚，再挑战2枚；翡翠是初次10枚，再挑战1枚。





アトラス打法

アトラス是本作最难对付的敌人，而且这一关还需要保护世界树，一旦被其逼近，失败不可避免。アトラス还会召唤不少强力敌人，十分棘手。不过只要找对方法，打败アトラス并不是难事。活用必杀技是过关的关键，必杀会强制让其跪地，而且可以顺便清一下杂兵。

最推荐的人选是テリ－，饰品推荐装备いのりのゆびわ、パワ－ベルト、ごうけつのうでわ，可以确保有用不完的MP，而且在巨人跪地时能打出很夸张的伤害。基本打法依然是R1+○分身后靠近R1+□连发，发完后空中还可以按□多砍几下，这种打法攒气非常快，气满又能回血回蓝。必杀技要用来将巨人打跪，同时还要调整角度扫到敌人。同伴方面要带加攻的フロ－ラ和减防的ヤンガス，两者同时作用后效果相当惊人。如果玩家能力够强的话，可以在3分钟左右解决战斗，完全不必管杂兵。

另一种打法是用ディルク主攻，饰品推荐装备ちからのゆびわ、ごうけつのうでわ、いのりのゆびわ。ディルク主要是靠国王の怒り这一招，这一招攒必杀的速度十分之快，但MP消耗高。开战后迅速绕到身后去，注意一定不要受伤，这是为了让ちからのゆびわ发挥效果，而且如此一来的话必杀槽全满时就只会补满MP。ディルク全程只用国王の怒り和气合の宝玉，必杀槽一满就爆气，之后继续用国王の怒り。注意中期开始爆气后如果巨人没有跪地，就直接放必杀技将其打跪，然后继续叫陨石，待其起身后应该必杀槽又满了，之后继续爆气放必杀，顺利的话巨人一旦跪下就起不来了。如果动作稍慢的话巨人起身就会立刻召唤杂兵，这时就是和时间赛跑了，看谁能笑到最后。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	50	铜杯	36	银杯	11	金杯	2	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作理论上一周目就可以白金，但不推荐这么做。一来一周目时技能点严重不足，导致队伍实力下降；二来小徽章数量严重不足，要想白金就要多花很多时间去刷小徽章。而如果玩家等级足够的话，二周目通关只需5到8小时，相当轻松。因此不推荐一周目冲击白金。

尽管一周目不推荐白金，不过依然有很多事情要做。首先，支线任务只要做几个重要的就行了，例如：发明品改良のために（一共5个，每完成一个，即可增加怪物硬币的格数上限）、素材集めの必需品（一共3个，每完成一个，装备包的容量即可增加15）、装备收纳の必需品（一共3个，每完成一个，素材包的容量即可增加100到150不等）。尽管这些任务在二周目时仍然要重做，但已经扩大的容量不会再缩回去。

任务方面，杀敌相关的任务能做则做，因为可以换取奖品。而上交道具的任务就不要做了，因为做完之后会消耗对应的道具，不如直接留到二周目。传说及天空系列相关的装备尽管强力，但由于任务难度不低，装备又不能继承，直接放弃比较好。

一周目时还要尽量积攒小徽章，同时不要用掉，因为小徽章换来的装备大部分都不能继承的，而且也不是最强装备。（最新版在下一周目开始时会退还换装备用掉的小徽章。）不过可以换一些关键的炼金配方。月光、正义、天弓、天花、翡翠之间会奖励大量小徽章，能拿多少算多少。同时记得要在表彰所中领取讨伐和奖杯换来的小徽章。

开始二周目后，玩家仍然要尽量少用小徽章，因为奖杯要求玩家获得所有的武器和玉以及饰品。其实这里面有很多装备是完全没用的，因此玩家完全可以把小徽章省下来以备日后之需。这时就可以采用存读档的方法来节省小徽章，因此玩家手上能用的小徽章越多越好。

伝説となりし者
白金

取得条件：获得除此之外的全部奖杯

世界を守りし者
金杯

取得条件：故事模式通关

强さを求めし者
金杯

取得条件：所有同伴达到50级

奖杯说明：DLC角色不算在奖杯要求之内。

まものハンター
银杯

取得条件：与所有魔物交过手

奖杯说明：所有魔物的范围包含了本篇的最强BOSS：アトラス，但不包含DLC追加的敌人。参照怪物列表挨个吊打即可。

まものコレクター
银杯

取得条件：召唤过所有的怪物同伴

奖杯说明：怪物同伴对应的硬币，全部只需打倒对应的敌人即可随机获得，部分高等级怪物的硬币出现几率较低，需要参照怪物同伴列表和怪物列表来刷。

そざいマスター
银杯

取得条件：获得所有的素材

奖杯说明：正常情况下不会有什么遗漏，实在有遗漏的话可以参照素材列表，或是去徽章王那里转转。

そうびひんマスター
银杯

取得条件：获得所有的武器和玉

奖杯说明：全游戏最耗时的一个奖杯，所有武器和玉都必须在一周目内持有过，来源包括商店、任务奖励和徽章王。其中徽章王的武器和玉总共需要546枚小徽章才能换完，是白金路上的最大难点。推荐专门存一个档来解除这个奖杯。

アクセサリーマスター
银杯

取得条件：获得所有的饰品

奖杯说明：除了两个饰品外，所有饰品都可以在炼金所获得。炼金所需的配方以及素材，可以从徽章王那里换到，因此只推荐小徽章数量充足的时候来解，同样可以通过专门存一个档来简单地获得。这个奖杯还可以和下面的炼金100次一起获得。有两个饰品需要完成任务才能获得，分别是72号和73号任务。其中73号任务要打十只高级宝箱怪，这个任务可以去正义の间完成，打完宝箱怪退出再刷即可。

クエストマスター
银杯

取得条件：完成所有的任务

奖杯说明：DLC任务（即80号之后的任务）不算在内。

强者の中の强者
银杯

取得条件：打败所有的强敌

奖杯说明：同样是不算DLC的BOSS。

炼金マニア
银杯

取得条件：累计炼金100次

奖杯说明：创造和合成都有效，可以和全饰品的奖杯一起存一个新档来获得。

ブルジョワ队长
银杯

取得条件：累计获得50万元

メダルマニア
银杯

取得条件：累计收集200个小徽章

ぱふぱふマスター
银杯

取得条件：所有同伴都发生过ぱふぱふ友好事件。

奖杯说明：当玩家打完一场战斗后返回酒场，与同伴们对话（同伴需满足35级以上，且参加过10场以上战斗），就有机会开启友好事件。事件发生时会黑屏一下，事件中对方一定会说ぱふぱふ，这样就算完成了一个人的友好事件。一场战斗后最多只会有一名同伴发生这一事件，不过可以交替进行。触发这一事件的同伴仍可反复触发这一事件，选择是的话即可再看一遍事件，不过多做无益。奖杯要求在同一周目内完成与全部同伴的友好事件，可以进战场后直接撤退来刷，玩家要自己做好记录。如果系统判定某一时间点上会发生友好事件，则所有同伴都有可能发生，但一次只有一人或是没有。如果采用自动存档，每场战斗结束后玩家可以直奔酒场，只要有一人发生友好事件，就可以通过反复读档的办法来凹到自己想要的角色。这个办法在初期可以大幅加快奖杯进程，但最后只剩少数人时再用这个办法就十分浪费时间，这个时候还不如每次战斗打完后直奔目标来得干脆。

驱けだしの亲卫队长
铜杯

取得条件：剧情奖杯

エルサーゼの亲卫队
铜杯

取得条件：剧情奖杯

コートルダの救世主
铜杯

取得条件：剧情奖杯





ラバトールの恩人 铜杯
取得条件：剧情奖杯

シーラの救済者 铜杯
取得条件：剧情奖杯

ドワドキアの解放者 铜杯
取得条件：剧情奖杯

暗にまみえし者 铜杯
取得条件：剧情奖杯

女神の启示を受けし者 铜杯
取得条件：剧情奖杯

チカラを授かりし者 铜杯
取得条件：剧情奖杯

灵木の加护を受けし者 铜杯
取得条件：剧情奖杯

世界树を救いし者 铜杯
取得条件：剧情奖杯

暗に挑みし者 铜杯
取得条件：剧情奖杯

まもの讨伐人 铜杯
取得条件：与一定种类的魔物交过手

そざいマニア 铜杯
取得条件：获得一定种类的素材

そうびひんマニア 铜杯
取得条件：获得一定种类的武器和玉

アクセサリーマニア 铜杯
取得条件：获得一定种类的饰品

まもの爱好家 铜杯
取得条件：召唤过一定种类的怪物同伴

クエストマニア 铜杯
取得条件：完成一定种类的任务

モンスターキラー 铜杯
取得条件：累计打倒1万名魔物



ほこらの探求者 铜杯
取得条件：在藏宝地图上标记的地点战斗获胜50次
奖杯说明：这种地点也就是通过宝图开启的XXの间，推荐去打黄金の间，那条傻龙只要三秒左右就能秒掉，轻松愉快。

炼金に挑みし者 铜杯
取得条件：初次炼金

炼金名人 铜杯
取得条件：炼金初次大成功

まもの使い 铜杯
取得条件：怪物硬币的格数达到最大

そざいコレクター 铜杯
取得条件：素材包的容量达到最大

そうびコレクター 铜杯
取得条件：装备包的容量达到最大

回复の达人 铜杯
取得条件：同时携带的回复石数量达到最大

テンションを极めし者 铜杯
取得条件：达到スーパーハイテンション状态

かいしんの达人 铜杯
取得条件：累计使出100次会心一击

とくぎ·じゅもんの达人 铜杯
取得条件：累计使用1000次特技和咒文

ひっさつマスター 铜杯
取得条件：使用过全部同伴的必杀技

ベテラン战士 铜杯
取得条件：冒险の书显示的游戏时间达到30小时

コンボマスター 铜杯
取得条件：连击数达到300以上

ルーラマスター 铜杯
取得条件：ルーラ咒文可以到达的传送点达到40以上

メタルスライムハンター 铜杯
取得条件：打倒メタルスライム

はぐれメタルハンター 铜杯
取得条件：打倒はぐれメタル

メタルキングハンター 铜杯
取得条件：打倒メタルキング

文 宇宙人 美编 小瑟



“《如龙》系列”几乎每一作内容的丰富程度都可以用夸张来形容，除了精彩绝伦的主线故事，各种支线，小游戏等内容也能让玩家获得很多不同种类的体验。打了两周目下来，游戏无论剧情还是支线都让我感到非常满意，而且支线的剧情也让人不得不吐槽，平时在主线里正儿八经的主角，到了支线就瞬间变成逗比，很多地方都让人忍俊不禁。本作不久之后会推出中文版，如果大家有兴趣的话，一定要细心体会一下本作。

而本期《PS3 专辑》为大家带来了将近 50 页的重磅攻略，从基础系统到流程乃至通关之后的内容都有深度研究，但是还是有很多东西限于篇幅没办法跟大家分享，所以剩下的就交给大家慢慢去挖掘吧。

如龙0 誓约之地		SEGA	动作
PS3	龙が如く0 誓いの场所		日版
	2015年3月12日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为：8190日元		

基本操作



按键	作用
□键	普通攻击/非战斗状态下为撤线
△键	重攻击/喧哗奥义
○键	抓投/特殊攻击/捡取or投掷武器
×键	回避（锁定敌人的状态下横向回避可以躲到敌人的侧边或者背后）/奔跑（非战斗状态下）
START键	打开菜单
SELECT键	打开地图
十字键	切换战斗风格
R1键	长按为锁定敌人
L1键	防御
R2键	挑衅
L2键	视角复位

连段

□攻击的特性是速度快，威力相对较低，但是连按会自动构成连段，而△攻击伤害较高，部分风格的△攻击还可以蓄力，但相对地硬直会比较大，而且一般只能接在□攻击后面才能构成连段。游戏的连段系统类似于“无双”那样，□攻击的连段中可以接△攻击进行派生，□的段数不同，△攻击的动作也会相应地变化。

防御 & 破防

游戏里敌我双方都可以进行防御，而且大部分连段的动作都不够紧密，因此即使受到了伤害，只要按住防御键就有可能挡住后续的连段，所以实战中防御是必不可少的动作。而当对手采用防御的时候一般有四种手段：

一、通过高威力或者连段数高的招式连续攻击对手直至破防，这是最没效率但是最直接最常用的方法；

二、从敌人的背后攻击，因为防御通常只对正面有效，不过如何绕到背后是个问题；



三、用投技，但是要注意后期的敌人——特别是BOSS级别的不仅会拆投，还会反投；

四、用刀刃、枪械、电棍之类的武器。

另外，玩家在防守侧的时候也要注意上述会被破防的情况，特别是刀刃和枪械等武器，后期经常会遇到带这些武器的敌人，刀具在持有无武器的状态下可以防御，但是会损耗武器的耐久，子弹依然不能防御。真岛的强打者风格自带武器，也可以直接防御刀具。

斗气状态 & 喧哗奥义

喧哗奥义是历代《如龙》的标志之一，玩家HP下方有三行Gear槽（或叫斗气槽），积蓄到一定程度以上之后会进入斗气状态（角色身上会冒出斗气），斗气状态下角色的战斗力会明显加强，而且部分强化技能也要在斗气状态下才能起效，1st Gear表示要蓄满一行才能发挥效果。Gear槽在遭到对手攻击或者一定时间内没有给敌人造成伤害就会开始扣减。

满足特定条件之后，画面右上角会出现蓝色的“极”字样，这时候按下△键就能消耗Gear槽使出喧哗奥义。喧哗奥义会根据敌我双方的状态以及环境要素等发生变化，比如靠近墙边、抓住对手、对手倒地、手上有道具，同伴连携等，这些都会影响到奥义的演出和伤害。而且有小部分奥义要学会了之后才能使用。



能力强化

金钱是本作其中一个主题，我们做房地产开夜店都是为了赚钱，那赚到的钱用来干什么？当然是用来强化自己的战斗力啊，正如“师傅”所说，没有东西比投资自己更有价值了。

桐生一马和真岛吾朗在本作中的能力是消耗金钱来强化的。每个战斗风格都有一个独立的技能盘，除了HP提升等共同的技能之外，其余技能只会对当前风格有效。每个技能盘里有三个路线，虽然没明确标示，但可以看出是以往的心、技、体三个方向。从中间的圆心开始，玩家必须要按照这个盘的路线一步一步地强化。技能盘的外围有一圈是封锁的区域，这些技能需要房地产系统或者夜店系统玩到一定程度以后才会解锁。



另外，技能盘上还有一些封锁起来的技能（写着一个“师”字），这些技能要先把与之相连的技能强化出来，然后去找对应的师傅，通过相应的训练之后才能解锁。

战斗风格

如果不使用武器的话，桐生一马和真岛吾朗两人各自有三种基础战斗风格，从性能上说三个风格分别是平衡型、速度型和力量型，当房地产和夜店相关剧情全部完结之后还会追加隐藏的堂岛之龙和岛野狂犬风格，这些风格性能全部都有很大差异，下面为大家一一讲解。

流氓风格（チンピラ）

桐生一马的平衡型风格，速度和攻击力较为平均，没有明显的弱点也没有明显缺点。独有的特性是根性反击，当玩家在遭到攻击出现硬直而且没有倒地的时候，可以马上按任意攻击键，让桐生重整体势并立即反击敌人，得益于这个特性，对付较弱的敌人时会显得非常强势霸道，通过根性反击打断对手的动作，阻止后续伤害，也是贯彻了“进攻就是最好的防守”这个道理，低难度下甚至可以跟早期 BOSS 级别的敌人拼血。不过后期或者高难度下敌人也会“根性反击”，而且更加霸道，那时候就别指望用跟对方血拼了。



狂奔风格（ラッシュ）

桐生一马的速度型风格，重视回避和立回能力，特性是可以三连回避，而且可以用回避动作取消一些攻击或者首创硬直，后期跟强力的敌人一对一的时候首选这个风格（比如金满斗技里面打カツアゲ君）。不过相对地攻击威力较低，破防能力太差，而且招式也很难将敌人打出硬直，使得后期对付体格较硬的敌人时也很容易遭到反击。所以狂奔风格主要的战术就是要积极跑动，等敌人的攻击落空露出破绽时用迅雷不及掩耳的速度偷袭。



破坏王风格（坏し屋）

桐生一马的力量型风格，□键攻击的时候会自动捡起身边的道具，并用道具作战，特别是道具较多的环境下非常霸道，就算没有道具，基本攻击力也比另外两个风格高出一大截。能力提升之后在 Gear 状态下攻击还会带霸体，所以很适合群战。

缺点是平时移动极度缓慢，所以非常不擅长立回，某些场合就是个活靶子。防御是忍耐动作，忍耐不能完全抵御伤害，但是能大幅降低伤害，并且对全方位有效，升级之后能抵挡刀具甚至枪械。能力强化之后还会追加各种防御状态的反击技，但是对操作要求较高。不过要提醒一下，这个防御动作依然会被投技抓住。

另外这个风格还有一个优势，就是可以用投技抓倒地的敌人，从对方的腿部使用机会抓对方的脚，之后可以继续按○键再摔一次或者按△键怒踹一脚，不过后期的敌人在被抓住脚的状态还是能拆投。如果站在头部的方向使用，桐生会将敌人抓住重新站起来，并且让对方强制陷入眩晕状态，此时可以安全稳定地输出。



堂岛之龙（传说）

桐生一马的隐藏风格，差不多是流氓风格的强化版，独特的性能是应龙之光，其他风格的部分专用技能会反映到这个风格上，具体可参照下面的表格。这个风格基本的攻击动作不算给力，招式有不少破绽，遭到反击的几率也比较高，破坏力也不如破坏王风格，但是有四个非常实用的特性，掌握之后会变得非常风骚：

一、自带三种 Gear 反击，在锁定状态将要受到攻击时按○键（Gear 1），防御状态下将要遭到攻击时按△（Gear 2），锁定状态下遭到攻击前按△键（Gear 3），善用这三招反击可以把敌人玩弄于鼓掌之间。



二、在 Gear 2 以上时，连段在△攻击命中对手（没有被防御）之后马上按○可以再接一发投技追加伤害。

三、跟破坏王风格一样，对手倒地的时候可以用○键抓起来，之后可以按○键甩出去或者△键怒踹。

四、这个风格可以直接对对手发动喧哗奥义，不需要倒地或者抓住等条件，这可算是特色之一。

应龙之光适用能力

风格	能力
流氓	刚体の心得
	ヒ-ト上升率アップ2
	攻击力アップ4
	黄龙の气位
狂奔	朱雀の气位
	武器マスタ-【メリケンサック】
	ヒ-ト减少抑制【时间】2
破坏王	攻击威力アップ3
	ヒ-ト减少抑制【ダメ-ジ】2
	玄武气位
	攻击威力アップ4
	青龙の气位

喧哗师风格

真岛吾朗的平衡型风格，跟流氓风格一样没有明显的优缺点，而且少了个根性反击，不过这是真岛吾朗惟一能够捡道具的风格。所以使用的频率还是挺高的，而且这个风格可以二连回避（桐生的流氓风格只能一次）。在强化之后，这个风格可以学会一些抢夺敌人道具的技能，在后期满街都是“拿家伙”敌人的环境下有很大作用。跟师傅米木练习之后还能获得防御回 Gear 槽的技能，这些特性后期都非常实用。

强打者风格

真岛吾朗的力量型风格，自带一根打不烂的棍子，进攻破防压制能力自然不用说，部分攻击的时候带有霸体，而且能够主动发动喧哗奥义，无需等敌人倒地、抓投或者眩晕，这个重要的特性也是其他大部分风格所不具备的。另外，后期强化之后有全方位防御自动防御，安全性有保证。不过要注意，棍子的△攻击如果撞到墙壁或者障碍物会遭到反弹，从而给自己造成硬直。战斗的时候要注意周围的环境。连段推荐是□□□△。强打者风格的能力盘里面还有很多加强其他武器能力的技能，因此强化满了之后有很多好处。

舞蹈风格

真岛吾朗的速度型风格，以华丽的街舞动作来进行战斗。因为连段结束的时候会有一个强制耍酷动作，所以很容易挨揍。而且□攻击不容易对敌人打出硬直，遭到反击的几率也高，在要保护自己体力或者面对动不动就秒的敌人时基本不会用这个风格。

不过这个风格的“无双”能力比较强，清扫大量较弱的杂兵也是最爽快最有效的（在学会岛野狂犬之前），个人推荐连段是是□□△的倒立旋风脚以及□□□△的托马斯回旋，特别是后者有下段判定，可以对倒地的敌人追击，对简单的BOSS也可以进行压制。其余连段不推荐。另外，能力提升之后可以学会群体反击的喧哗奥义，这招可以说是在被围困状态下突围的神技。



岛野狂犬（传说）

真岛吾朗的隐藏风格，自带一把打不烂的刀子，跟桐生的堂岛之龙一样技能盘都是提升基本能力参数，没有其他特别的能力，但本身性能要比堂岛之龙实用很多。一方面是攻击速度快而且灵敏，另一方面是因为有刀子的关系可以直接切空手防御的敌人，各类连段接△重攻击之后如果继续按△可以进行多次突进斩击，突进斩击对躺下的敌人也有判定，而且只要每次突进砍到敌人就可以继续砍下去，直到砍空或者到达次数上限为止。同时面对三个敌人的时候可以对它们直接发动喧哗奥义。单个敌人靠近墙壁的时候也可以发动。

Gear 3并且装备小刀（ドス，初始状态也有装备，所以不换掉就行了）的时候在敌人堆里按○键能发动回旋斩，伤害高判定强，可以用于突围或者突袭，非常实用。



カツアゲ君

カツアゲ君是在神室町和苍天堀周围闲逛的强敌的统称，这些敌人的特点都是提醒魁梧而且头上有个价码。如果走近他们的话会触发战斗，他们的能力很强，如果赢了的话可以拿到他们头上价码的额度的钱，战斗输了的话不会GAME OVER，但身上的钱会被全部拿走。之后如果再找到他们并击倒的话，可以将被抢了的钱全部拿回来。打倒他们之后，下次再出现时能力会加强。

另外，**カツア**ゲ君有时候会躺在地上睡觉，此时偷偷走过去的话可以不进入战斗偷他们身上的钱。



金持ち君

在神室町的桌球室，以及苍天堀的夜店Grand门前各有一个土豪（金持ち君），跟他们对话并且完成绊值相关的支线之后，桐生和真岛两人可以通过他们互相给对方汇款。游戏后期桐生的房地产赚钱效率和简易程度远远超过真岛，所以后期升级能力需要花费的钱基本上是靠桐生赚回来的。然后经过这些土豪将钱交给真岛那边。最初两次会收高额手续费，但之后就是完全免费的了。



达成目录&CP交换

神室町和苍天堀两个地方都有一个神社，神社的作用就是给让玩家用CP交换各种有助于平时战斗或者探索的元素。比如延长奔跑时间、扩大撒钱范围等等。CP的获得方式是完成“达成目录”的项目，每完成一个项目就能获得1点CP。达成目录里真岛和桐生共通的项目完成之后，两人都能获得CP，但是完成专属的项目只有对应的角色能获得CP。要注意CP的消耗会比较激烈，而且有些达成目录要完成是有一定难度的，所以CP不要过于滥用。

个人建议两名主角首先将跑步能力升到Lv3，桐生这边优先将营业的“资金回收速度”提升到Lv3（不需升太高以免造成浪费），然后剩下的堆到战斗那边，慢慢将“界限突破”升出来即可。真岛那边则可以完全无视CP交换的妹子，升奔跑时间和战斗相关项目，重点尽快将界限突破升出来即可。

撒钱开道

本作新增的系统，随着游戏流程推进会开放，非战斗状态下按□键可以在街上撒钱，撒钱的主要作用是吸引周围人的注意力，特别是能够让追赶过来的敌人分散注意力，在不想战斗的时候可以趁机逃跑。每次撒钱的金额是10万日元，而且通过CP强化可以让撒钱的范围更广。



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

桐生一马 房地产系统

桐生一马这边的经营模式是搞房地产，通过收购神室町的店铺或者娱乐设施，扩张自己的势力范围并通过企业为自己带来收益。不过商业上是由竞争对手的，桐生一马的对手是“亿万富翁五土豪”（神室町ファイブビリオネア，我差点想翻译成“亿万富翁战队”了），他们分别是娱乐王、赌博王、风俗王、电脑王、艺能王5个人，这五个人以庞大的资金瓜分了神室町全域。而桐生一马的目的就是要在地产界击败他们。桐生一马的办公室在“すっぽん通り”的杉田ビル的上面，查看办公室的模型可以对自己旗下的物业进行操作。

マネ－アイランド管理

利润回收



这里是对各个地域的物业进行投资，以及利益回收选项。这里根据5个地域设置了5个选项条（当然前期还没能收购的地域是不能显示出来的），每一个选项条可以看到该地域的占有率，预计收益和收益回收进度。按△键就可以对该地域进行利润回收，当然不是马上能收到钱的，该地域的选项条里有个回收进度条。只要玩家处于活动的状态这个进度条就会增加，呆站着也行，但是打开暂停菜单等待不行。红色的进度条涨满了之后就可以进行收益结算，实际获得的收益会根据行情（景气）而进行一定百分比的调整，再根据占有率追加一定比例，然后扣除委经理人和保镖的工资。最后结算出实际收益额。

另外，收益完成之后会随机触发该区域的竞争对手进入抢夺战，他们会对其中的一家商铺投入资金，这时候我们事先委派的经理就会进行守卫战。对手投入的金额会削减商店经理的HP，如果HP耗光了，商铺就会被抢走，但是桐生一马也可以对经理投入资金维持他的HP，以此来保住自己的企业。

商铺投资



每个商铺都有一个收益预期（利益见込み），这个金额表示每次回收利益的时候如果没有其他因素影响的话可以回收到多少钱。收益预期下方有个店铺等级，玩家可以通过采纳“顾问”们的意见，对商铺投入相应的资金，从而使得商铺获得经验值升级，不同顾问的意见花费的金额是不一样的，当然获得的经验值也不一样。而每提升一级，商铺的收益预期就会提升一定金额，等级最高是“S”级。但是投资商铺只能在没有对商铺进行利益回收的状态下投资，而且不能连续投资，每回收完一次利益之后只能投资一次。

收益阻碍



“五土豪”显然不会让我们这么轻松地赚钱的，自然也不会用什么干净的手段，有时候他们派遣一些流氓到市内干扰玩家获得收益。如果发生了妨碍事件，该地区的收益进度会停止，而且在地图上可以看到妨碍地点，玩家必须过去将那里的人击倒，这样收益进度条才会继续前进。干扰的敌人有有强弱之分，不过实际上就不会有特别强的敌人，因此如果有空过去的话最好还是亲自解决掉比较好。

如果事先有在该区域配置保镖，那么发生阻碍的时候便有可能会自动解决。另外，如果成功制压了一个地域，该地域就不会再发生收益阻碍了。

人员配置



玩家可以分配各种人手来管理自己的物业，这些人员可以通过完成支线任务增加，而他们每个人都有自己的职责，这些职责有经理、保镖和顾问三种，作用各不一样。而且根据能力上的差异，要收取的工资也不同。

区域经理（マネ－ジャ－）

负责对某个区域进行利润回收的人员，每个区域可以派遣一个人。**マネ－バトル**力是在进入守卫战的时候的抵挡力，用★数量来表示，数值越高，商战的时候防守力就越强。景气影响力是影响该地区景气的数值，有5格，格子里面的数值表示他们每次回收利润的时候会对景气造成怎样的影响，每回收一次就会往右移一格，第五次以后就会固定在第五格，而这个影响力数值1点相当于5%，就以上图的幸子为例，第二次回收的时候景气影响力是1点，那么实际收益就会是预期的105%，而到第五次的时候是–2，实际收益就会变成预期的90%。



无论体力还是景气影响力，只要将这个人换去负责别的地域就能重置。

保镖（ガ－ドマン）

跟区域经理一样每个区域可以派遣1个人，★的数值是表示麻烦解决能力，★数越多，发生麻烦的时候自动解决的几率就会越高。而治安影响力是影响该地区出现麻烦的几率，跟经理的景气影响力一样每次回收往右移一格，数值越低发生妨碍的几率就会越高。

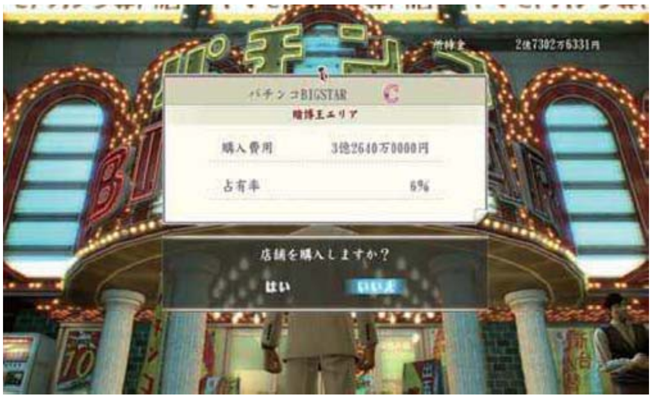
保镖的另一个作用是，当玩家在该区域触发战斗时，保镖会有一定几率乱入帮助玩家。

顾问（アドバイザー）

给具体的店铺投资的时候可以选择派遣不同的顾问（同一个顾问可以派遣到不同的店里），给予他们相应的报酬，该店铺就会获得经验值并升级。具体可参照上文“商铺投资”部分。另外，每个顾问都有擅长的行业，行业是否适当对商铺获得的经验值也有影响。

店铺收购

要扩大自己对神室町各个区域的占有率，最简单直接有效的方法就是去收购店铺。每个区域能收购的店铺可以在暂停菜单的“**シノギ**”选项中查看可收购的店铺名字，之后按照这个名字找到相应店铺的位置，在店门口可以按○键查看，这样就会显示出店铺的价格信息。直接支付相应的钱就能把店铺买下来。店铺被抢走了也要用这个方式重新买回来。



真岛吾朗 夜店经营系统

真岛吾朗的经营系统是开夜店，但是不是自己那家号称苍天堀最大的夜店Grand，而是位于法眼寺横丁角落里的一家小小的夜店——SunShine。同样，真岛吾朗也有他的竞争对手，人称“苍天堀五连星”（又差点翻译成“苍天堀五星战队”了）。他们同样分成5个区域瓜分了苍天堀的夜店人气。而真岛就是要打倒他们——动机跟桐生几乎是一样的。跟店里的阳田对话就可以进入夜店的准备和营业界面。

开店准备

在店铺状况确认项目中可以查看各个苍天堀各个势力的情况，最右边的那一栏是对手夜店的状况，中间那栏则是可提携的店铺一览。画面左边则是查看目前苍天堀的势力分布图，同时还显示出目前玩家的店铺粉丝数以及等级。如果粉丝数量超过了该地域所属那家夜店的粉丝，就会惹来对方的挑战。

在席妹子一览则是查看目妹子们的状态。出勤**メンバ－**编成是选择开店之后出勤的妹子，最多能选择8个人。整天上班会影响到妹子们的心情，所以有时候要把她们换下让其休息。

妹子们的各项参数



ラング	根据总营业额排名的店内的排位
调子	妹子的心情状态
コスト	每次开店经营的时候要支付给妹子的工资
总卖上	妹子的总营业额，就是她一共为店铺带来了什么多少收益
Ability	各项能力参数，其中HP是妹子的体力，如果HP太低的话会影响到妹子的发挥和心情，其余参数决定她适合迎接怎样的客人，这些参数全部可以通过升级来提升
Looks	外观，跟Ability一样决定她适合接怎样的客人，但是影响力并不如Ability，有时候这项即使是个×，但是只要Ability高的话依然能够讨好客人，这项参数可以通过改变妹子的服装外貌来调整

特别练习

跟妹子进行一对一的练习，其中“接客练习”是锻炼妹子的与客人的交谈能力。对话的过程中会出现一些选项，如果选到合适的选项可以提升妹子的好感度，画面左上角的是一条好感度槽，问题全部问完之后好感度的多少会决定这次训练的成果，并且获得相应的经验值奖励。全部选中提升最佳选项的话能够达成**パ－フェクトレッスン**，经验值奖励也是最丰富的。另外还有“同伴练习”，这个是带妹子出去唱K或者玩其他东西，同样会根据成绩评等级并给予相应的经验值。不过并不是所有妹子能够接受训练，只有像**ユキ**这样的白金级别才可以训练。

更换服装（ドレスアップ）

更改妹子外观，调整Looks参数的选项——当然也只有**ユキ**之类的大牌妹子才能调整。玩家可以详细地设置妹子的衣着、发型、化妆、饰品等，装备饰品的话还要额外花费一笔金钱。

通常营业

这个营业过程其实是一个小游戏，玩家作为夜店的负责人，需要时刻留意每一张桌子的动态，为来店铺的客人安排妹子，并且满足客人们各种要求。每次通常营业的时间是3分钟，每个客人逗留的时间会以一个圆形来显示，一圈为1分钟，半圈为半分钟。

店铺里面一共有六个座位，客人进店的时候会随机坐在其中一个座位上，这时候会出现一个倒计时，倒计时结束之前要给他安排一个妹子，否则会影响他的心情。每个客人对妹子有不同的要求，具体会在他们头上的对话框显示，比如TALK、PARTY等等，选这一项参数最高的给他就行了。如果你不知道让谁上，最直接的方法就是留意客人的心情——将光标停留到妹子头像上的时候客人的表情会变化，选择能让他有好心情的就行了。

另外后期有些客人会指名要哪个妹子来陪，这时候头上的框会显示妹子的名字。比如YUKI、AI等等。尽量满足他们的要求即



可，但是有些时候让非指定的妹子去陪也能有高好感度。

妹子到位之后就会开始跟客人聊天，这时候只要等客人撒钱就行了。如果客人的心情好，撒钱次数会更加频繁。而客人的富有程度也会影响到他撒钱的金额——当然越富有的客人要求也越高。

客人的好感度排位



生气 → 不悦 → 一般 → 愉快 → 高兴 → 狂热

其中狂热状态只有同意延长，或者发动了狂热状态之后才会进入。

TIPS：就算没有能取悦客人的妹子，最低限度也要选个一般的。因为客人如果不开心甚至会跟妹子发生争吵，这种情况应该尽量避免。

服务提供

在妹子陪客人聊天的时候，有时候会喊服务员过来，这时候将光标移动到对应的桌子上按△键即可。这时候画面左上角会显示几个服务选项，其中只有一个是正确的。一开始妹子不会说要什么服务，只会做一个手势，玩家要根据手势选出正确答案。选错了不会有什么惩罚，但是选对了就能回复妹子的HP，并且提升客人的心情。下面是每个手势所对应的服务名。



メニュ–菜单



アイス交换



灰皿交换



おしぼり



ゲストグラス



レディ–スグラス

结账

客人的时间到了之后，妹子会叫服务员过去结账，同样是选中按△键过去。这时候会出现两组四选一的选项。这些选项同样会有不同的效果。如果客人能满载而归的话，可以有效增加店铺的声誉，粉丝数自然也会增加。

客人心情在狂热状态下时间结束会进入第二组选项，其他心情则进入第一组。

	分组选项	作用
1	ご延长は?	询问客人是否延长时间，大多数情况下都会被拒绝的，但是如果对方心情好同意延长的话，好感度必定会上升至“狂热状态”，砸的钱也会更多，所以对一些比较富豪的客人，特别是在ライバル战里面应该尽量多问他们要不要延长
	お土産渡します	给客人送点小礼物，增加客人的好感度
	ありがとうございます	客人在开心的时候给他道谢，不用消耗额外的费用而且能轻微提升他的好感度
	もし译ありませんでした	离场时客人要是不开心的话应该道歉，表情“不悦”或以下的都应该要选这个选项
2	高级お土产をお渡し	大幅增加客人离场时的好感度，要消耗较高额的费用
	恳切丁宁にお见送り	增加客人离场时的好感度
	女の子にご褒美を渡す	给予妹子礼物，给她回复大量HP，但是需要小额费用
	女の子を褒める	赞扬妹子，能给妹子回复少量HP

狂热状态（サンシャインフィ–バ–）



营业画面的右下角有两条槽，黄色的是营业额槽，而下面粉红色的是狂热槽。这个槽会跟随者玩家的营业额增加额慢慢提升，当升满一格的时候就可以按R1键就能发动，随机让两桌左右的客人会进入狂热状态。狂热状态下的客人心情会直接升到最高，砸钱也是这个时候砸得最恨的，同时该桌的妹子也能回复少量的HP。狂热槽有三段，如果段数越高，发动狂热状态的效果会越明显。

在找不到合适的妹子陪土豪客人的时候也可以利用狂热状态来强制提升对方的心情，因此善用这个系统可以让收益飞跃增加。

地域争夺＆竞争战（ライバル战）

苍天堀的势力被划分为MARS、JUPITER、MERCURY、VENUS、MOON这5个区域，每次营业开始之前都要先选定瞄准那个地区的客人来营业，以赚取该区域的粉丝数。不同区块的客人对妹子的要求也是不一样的。所以开始营业之前也要做好相应的准备。

当玩家在某个地域的粉丝数超过了该地区的夜店粉丝数时，对方就会登门造访并且触发竞争战，竞争战是双方同时开始营业，然后在一次营业内比谁的收益额高，收益只要超过对面就能获胜，反之则会输，不过输了基本上没

有惩罚。

竞争战跟普通营业不同的地方在于，对手的狂热状态槽能够用来发动干扰效果，比如强制赶跑这边的客人(对狂热状态的客人无效)，或者让所有妹子的体力瞬间下跌到冰点等等。但是我方发动狂热状态也可以削减对面的狂热槽。

成功在营业上战胜了之后就能制霸该区域，而对面的王牌妹子也会加盟我方——游戏中6位白金级的妹子除了初期的ユキ之外，其余都要通过竞争对手战抢回来。

游戏一开始只有MARS地区可以选择，普通营业也只能面向MARS地区。打败MARS地区之后才会开放JUPITER、MERCURY、VENUS这三个地区，最后才到MOON地区。每制霸一个地区，真岛的强化技能封锁区就会解锁一部分。全制压之后才会开启岛野狂犬风格。

提携店铺

虽说真岛这边是经营夜店，但同样有类似收购企业那样的设定，每个地域都对应有一些商店，玩家只要走到这些商店的门前，像收购那样支付一定金额就提携这些店铺，提携店铺的主要作用就是能获得一定量的粉丝数，当然，提携了的店铺不用担心竞争对手回来抢夺。可提携的商店名字同样可以再シノギ菜单中查看。

妹子加入

夜店初期的妹子数量很少，最早只有可怜的三人，妹子的加入途径有三种，一是剧情加入，6位白金级别的妹子制压了各个地域之后就会陆续加盟，二是在街上劝诱，劝诱方式是根据她们的要求给她们送一份礼物即可。三是完成支线任务之后，在店门口对话后加入，支线任务加入的妹子一般都是金或者银级别的，能力比其他非白金级的都要高，四是在神社用CP交换，不过这些妹子既不影响到流程推进和奖杯，能力也不如白金级别和支线的，所以原则上我不建议将CP浪费在这种地方。

流程攻略

LEGEND难度须知

游戏的难度一共有4个，其中EASY、NORMAL、HARD是初期可以选择的，任意难度通关一次之后才会出现LEGEND难度。而游戏有LEGEND难度通关的奖杯，所以白金至少要打二周目。LEGEND难度下除了所有敌人的能力都会加强之外，任何剧情战斗的地方不会捡到回复药，而且还取消了续关，也就是说如果死了就只能读档重来。不过实际上并没大家想象中难，至少如果把能力全部升满了的话碾压过去是完全没问题的。提升能力必须搞经营相关的剧情，而搞经营也难免要完成一部分的支线，所以笔者建议支线和经营可以全部到LEGEND难度解决，第一周目打NORMAL难度赶紧通一遍主线即可。

游戏中除了最后跟亚门单挑的支线之外，其余全部支线在第六章和第八章之前就能完成(桐生还有两个在第十章)，房地产和夜店系统也是开启了之后就可以直接玩到结束。完成这些之后桐生和真岛的能力会比之前强很多倍，后面主线的关卡就几乎完全不足畏惧了。

另外，主线里面还有一些有可能会错过的奖杯，这些奖杯最好也在第一周目达成。

第一章 盃の掟

开始的时候约好了锦山去喝一杯，经过セレナ里的时候会触发剧情战斗，帮一个被挟持的人揍几个小混混，这个是相当于剧情的教学战斗，按照提示完成战斗即可进入剧情。

跟锦山汇合之后，按着R2键跟随着锦山走即可，如果嫌走得慢可以直接自己跑去神室商店街触发剧情。这里还有一场教学战斗，打倒两个醉汉即可进入剧情。打倒他们之后还会遇到一个外国老头过来教怎样升级能力。继续走到达酒吧，跟锦山一起唱首歌之后进入剧情。早上收到了组里的联络，到附近的电话亭打电话，然后坐的士去堂岛组。堂岛组的三个若头会对昨天“杀了人”的桐生进行审问，但桐生坚决不承认自己有杀过人。

剧情后回到神室町，这里会遇到昨天的外国老头和另外一个流浪汉，桐生从流浪汉那里开启了狂奔风格的攻击动作，并且进入这个风格的教学，以后随着技能提升可以去七福パ－ク找这个人进行特别训练开启隐藏技能。

教学结束之后，去泰平通り东的杂居ビル的信贷公司找昨天那个收账的人算账。在大厦楼下的电梯间会触发强制战斗，有3个人其中一个拿着棍子，上楼之后还会有4个人其中一个拿着垃圾箱，都是很简单的战斗，打倒他们之后就会见到公司老板并进入剧情。

剧情之后，桐生收到了锦山的传呼，先去电话亭打电话给锦山，锦山会让桐生到风间组找柏木修一起商量。商量完了之后，桐生为了不给风间惹麻烦决定向堂岛组表明退会，然后自己一个人去查找真相，到神室町外坐锦山的车去堂岛组事务所。前往事务所之后会有几场战斗和BOSS战，可以先准备一下。特别是LEGEND难度，因为关卡的流程很长而且现在桐生的能力有限，所以回复药至少要带满。

到达堂岛事务所之后桐生向久濑表明了来意但遭到了拒绝，只能靠暴力解决了。进入强制战斗，一开始要先在这个房间内打11个人，除了剧情里很拽的那个米田(共)之外其他人都是杂兵，狂奔风格不太适合应对这种场合，建议用有根性反击的流氓风格打。房间内的桌子、花瓶、沙发等都可以当武器使用。做掉这11个人之后开门还会有一些带了武器的人进来，直接杀出去吧，从走廊开门出去的时候会遇到米田共的偷袭，这时要按QTE躲过去。此后这个人还会出现好几次偷袭，同样要用QTE躲避并反击，LEGEND难度的QTE反应时间很短，所以要打醒精神而且要记住触发QTE的位置，实在按不过来可以提前吃回复药保证自己的血量。出门拐角的走廊上会有一个拿着沙发的壮汉挡路，普通的攻击是无法打出硬直的，而且还会被他的沙发拍飞。但如果有斗气槽的话，切换流氓风格可以直接发动喧哗奥义击杀。

一路杀出去，从屋外的楼梯跳进洗手间发生战斗，如果靠近厕所发动喧哗奥义可以将敌人的头塞进便池里。解决掉厕所的敌人之后米田共还会跑出来，并且带着刀子，注意刀子的攻击不能防御的，而且连续攻击他的时候还会出现霸体反击，被刺到肚子会陷入长时间的倒地硬直，随后还难免要多挨一刀，所以，建议尽量用保守点的打法，推荐此时切换狂奔风格对付他。击倒他之后就会进入BOSS战。



BOSS：拳王 久濑大作

久濑大作的HP一共有两行，打掉第一行的时候会触发特殊QTE，两次按中可以给予他较大的伤害，但是他的HP剩下不到1行的时候会进入斗气状态。

久濑常用的招式是二连拳1~2组接高抬腿踢，拳击会出现火花效果，但是可以直接防御，最后一下脚踢会破防，但是他没有后续接续攻击，所以就算被破防了也能马上跟他抢攻击。进入斗气状态之前久濑的招式很容易被打断，而且破绽也多，因此推荐用流氓风格，因为这个风格就算遭到了攻击，也可以通过根性反击打回去，跟他硬拼最合适不过。但是他进入斗气状态之后别用这个战术了，大多数情况都拼不过的。保守一点的打发就是用狂奔风格，抓住他攻击结束后的硬直时间从侧面或背后进攻，这样会稳很多。打倒久濑之后本章结束。

BOSS：尾田纯

尾田虽然拿着武器，但是攻击大部分还是可以防御的。HP有两行，在进入斗气状态之前都很好欺负。但是要注意打他的时候他有时候会回避甚至反击，所以进攻不能太猛，特别是打完一套连段之后要回避拉开距离，然后再组织下一次进攻。进入斗气状态之后会更加难缠，主要是因为更难打出硬直。尾田比较常用的招式是用手上的拐多段连击，不过威力一般般，有时候中了第一下可以马上用回避躲过后面的招式。斗气状态下会用一招跳起来用手上的拐敲头，被打中会100%眩晕，不过这招的预备动作比较明显，用回避可以轻松从侧面躲开并且反击，只不过他的这一招收招的时候有霸体，所以也打不出特别高的伤害。另外，场地内有很多家具杂物，可以善用这些沙发凳子之类的跟他打，但切忌跟他拼血。

第二章 暗之不动产王



回来神室町之后先去风间的事务所找锦山——当然现在不能进去，在门外跟锦山报了平安之后就回去自己的公寓。第二天早上，桐生到神室町调查昨晚找他的立华地产相关的情报，走到“剧场前广场里”这个地方的拐角处会遇到**タツ**姐教训小混混，之后跟据**バッカス**师傅的指示，学习**タツ**姐的招式对付几个敌人。这时开启新的格斗风格——破坏王，打赢小混混之后，以后有需要的话可以打的去埠头那边找她做特训。

从旁边有存档点的小巷转进去，会看到一个小茶馆的老板被黑道找麻烦，给他解决了麻烦之后，询问那个老板得知立华地产在七福通り的白亚ビル，前往那里。触发剧情之后到公园前通り打听立华地产想要收买的大厦的情报。前往第三公园找给立华地产干活的流浪汉们谈话，希望从他们身上问取一些情报。在第三公园找到了流浪汉，但是他们要桐生请喝了酒才肯说，而且每个人要求的酒还不一样。具体要求的酒和购买方式如下：

芋烧酒：**ポッポ** 天下一通り店

日本酒：M**ストア** 神室町店

スコッチウイスキ－ゴ－ルド：**ポッポ** 昭和通り店，**【记得要买2万日元的黄金版，这样能解锁一个剧情奖杯】**

シャンパン：**ドン・キホ－テ**

ビ－ル：M**ストア**等多家店铺有售（买200日元的**モルツ**）

打听到消息之后去**チャンピオン**街，到达指定地点触发战斗打三个这里的住客，打倒他们之后尾田会出现，对话之后回去剧场前通り立华的办公室，进去之前可以先准备一下，里面会有杂兵战以及BOSS战。

第三章辉く监狱

真岛飒爽登场的剧情之后马上就会进入战斗，这场战斗是个教学模式，真岛不能使用任何攻击，教学第一阶段是回避敌人的攻击，而第二阶段则是用喧哗师的喧哗奥义躲过攻击，完成之后就能结束战斗。剧情之后到楼下跟服务生对话，对话两次再继续剧情。

离开夜店前往竞争对手奥德赛（**オデッセイ**）那边，路上会遇到米木师傅突然要收真岛当徒弟，并且带真岛到河边练功。这里会再次进入攻击的教学模式，按照提示完成教学并打倒师傅即可。

前往奥德赛之前要先做一些准备，这同样涉及一个会错过的奖杯。【首先要去毗沙门桥跟桥上的人对话，然后到文左卫门筋的剧场前面，以及招福町南的存档点附近触发特殊剧情】，之后再去奥德赛，这样第二天早上就能解锁一个奖杯。

假装客人到奥德赛坐下，先四处张望一下店内的环境——主要是望望四张桌子以及楼梯角落里那个变态就可以出发剧情。跟陪酒女对话中的选项随便选就行了，剧情后到苍天堀通り，这里会看到一个刀疤大叔跟一个拿刀的人打架，真岛从他身上学会了强打者风格。之后将刀疤男打倒即可，以后就能到这家龙虎饭店找他练习强打者的技能，另外还开启了武具探索系统，可以花钱给老爸娘让她派人到世界各地找武器，还可以用搜索回来的素材打造武器。接下来回去自己家，在家门口还会跟小混混干一架，打完回去睡觉，本章结束。



第四章 极道の证明

剧情之后离开自家的公寓回去夜总会，在休息室里发生剧情，佐川约真岛到“あしたば公园”见面。到达公园之后，两人在小面摊开始聊过去。谈话中，佐川跟真岛开出条件，如果要回去组

里面的话，得接受委托去杀一个叫“牧村诚”的人（根据语境**マキムラマコト**暂时翻译成男性的名字），期限是两天。剧情结束之后，先回去自家的公寓休息。

第二天早上起来开始调查牧村的线索，根据佐川说过的话现在先去**テレクラ**，**テレクラ**位置在招福町。进去打电话联系知道牧村的女孩，打了几通电话之后，终于找到知道情报的妹子**アツコ**并约好了到严桥那边等候，出门之后遇到了之前在奥德赛那边看到的变态，那个自称绝伦君的人说可以跟真岛交换关于妹子相关的情报。先别管他，前往严桥那边。见到**アツコ**之后带她去吃东西，吃完东西之后**アツコ**还要求去游戏室玩玩，现在只能顺着她意思，游戏室就在餐厅的旁边，这里**アツコ**会要求真岛帮她玩夹娃娃机。300 日元夹 3 次，将里面的河童夹出来就行了。夹完公仔之后还要去迪斯科厅。走到严桥的时候，遇到桥上有人打架挡住去路，这时候米木师傅出现，同时真岛学会了舞蹈风格。

来到迪斯科厅，**アツコ**去跳舞的时候遭到了几个小混混纠缠，把他们抓到后街解决掉吧，这场战斗是舞蹈风格的练习战，按照提示练习即可。战斗结束之后**アツコ**终于肯说出牧村诚的下落了——在招福町南那边的“**ぼくし**快馆”。进去**ぼくし**快馆会马上出发 BOSS 战以及之后的逃亡战，



有需要的话建议先去回复一下 HP 顺便买点药。另外，LEGEND 难度建议准备两把长棒类的武器（比如“**アサシンスピア**”，是把长枪，之后会用到）。

BOSS：巨汉の男（李文海）

BOSS 很喜欢防御，可以用刚刚学会的舞蹈风格压制他直到破防，但用这个风格时要注意自己的硬直，耍酷的动作很容易被他反击。可以稍微保留一点距离，等店长耍完拳法之后再进攻。用不惯这个风格也可以换强打者风格战斗，但是这个场地比较小，注意别撞到墙。如果攻击没把 BOSS 打出硬直的话要马上防御，HP 下降到一半的时候会出现一次 QTE，这个看准了按就行了。QTE 结束之后 BOSS 会进入斗气状态，但是打法基本不变。

击败了李文海之后，几个小混混闯了进来，同时顺便抓走了刚回来的护士。剧情中知道原来她才是“牧村真琴”【注】。剧情之后要继续跟小混混们打。这里要优先用喧哗奥义将拿着枪的人打趴，之后推荐用舞蹈风格的□□□△托马斯回旋把他压在地上消灭掉。然后在处理其他人。

从店里出来之后继续追抓走了真琴的黑道们，走到路口会再次触发强制战斗将 4 个敌人打倒，注意真琴有 HP 的，如果她被抓住会扣减，扣光了之后她就会被抓走并且 GAME OVER，特别是 LEGEND 难度下 HP 掉得很快，如果没有及时替她解围的话一瞬间就会掉一半血。这里失败了意味着刚刚的 BOSS 战也要重打了，刚刚让大家准备的长枪也是为了应对这种场合。不过这个战点最好先靠自己打倒敌人，毕竟正式进入逃亡战的时候妹子的 HP 会回复一次。长枪后面还会用到。

解救了妹子之后会进入逃亡战，要留意地图里绿色圆点的地方，在那里按○键可以躲藏起来。跟刚刚的战斗一样，妹子的 HP 耗光了之后就会被抓走，而且 HP 会一只维持到成功逃脱位置，真岛也无法用回复药给她回血，因此要特别小心。

逃跑路线是招福町西、招福町、**あしたば**公园、文左卫门筋，沿路上有很多隐藏点，NORMAL 难度可以轻松点，但是 LEGEND 难度下要尽量避免战斗。快走到招福町的时候会进入特殊演出，有两个 QTE，按对了可以击杀路上的敌人，失败了就会进入战斗，到文左卫门筋的时候还会触发一次这样的 QTE。走到文左卫门筋的电影院前有强制战斗，敌人很多而且都会冲着妹子来，这时候换长枪去放倒他们把。接着继续走，按照提示到达河边的时候还有一次强制战斗，还好到这里可以不用顾及妹子放心作战了。值得一提的是将敌人抓住之后靠近河边可以直接发动喧哗奥义将他们踢下河里秒杀，打倒他们之后本章结束。



第五章 白への道

视点回到桐生一马这边，离开了组织的桐生现在开始在立华地产干活，所以要先去换一身衣服，于是他就找了锦山商量。剧情之后一起去神社旁边的服装店换一套衣服，换号衣服之后去中央通り跟尾田汇合。汇合尾田会教桐生一些职场上的礼仪，在这个茶馆里面要见一个客人。选靠里面的四人桌坐下（不要选二人桌），然后选“**手前の席に座る**”，服务员问点什么喝的时候选最后一项先不点。之后剧情中会有个 QTE，按到了桐生会醒目地给出名片。

来到夜晚，尾田在杉田大厦（杉田**ビル**）那边等待桐生，去之前先去 M Store 买盒 2000 日元的“**菓子折り**”。剧情从大厦下来之后会跟三个占有者战斗，抄起旁边的单车迅速解决即可。赶跑了占用大厦的人之后去“剧场前广场里”找山野井。这里会遇到山野井被打倒在地（刚刚在拐角处遇到的娱乐王干的好事），剧情之后回杉田大厦事务所，山野井的秘书会开始打扫。在打扫完之前是自由活动时间，趁现在可以去迪斯科跳支舞，出来的时间应该差不多。总之过一会在屏幕旁边看到传呼机的标志，读里面的信息说明已经打扫完毕，这时候回去就行了。回去之后杉田大厦之后开启房地产系统，此后这里会成为桐生的基地，在这里可以进行切换主角或者更换 DLC 服装等操作。之后是房地产系统的教学，山野井会给钱桐生 1500 万去收购娱乐王地区的店铺“**すき焼き** 村中”。收购完成后回去杉田大厦继续完成剩下的教学。教学模式结束之后去旁边的**セレナ**跟尾田喝酒，进去前要准备一下后面的剧情战斗。原本打算等尾田的，结果却遇到了锦山，跟锦山唱完一首歌之后尾田会出现，并且进入剧情。

剧情后会进入强制战斗对泰平一家的杂兵，一共 5 个人，而且要注意有人拿着棒球棍和小刀，建议先跟小刀拉开距离，打倒棒球棍的人再对付小刀。另外角落里有一根长棍，算是聊胜于无的武器。战斗结束之后本章结束。



注 关于マキムラマコト这个名字，游戏中惟一可以确定姓氏写法是“牧村”，而“マコト”并没交代过汉字的写法（只能等官方中文版确定了），所以这里翻译为“诚”和“真琴”。

第六章 极道たちの生き样

前往カラノ一坪调查杀人的线索，碰巧在这里遇到了立华社长，他告诉桐生已经找到了这一块地拥有者的线索，最快只要给一天的时间他就有办法让堂岛组停止对桐生的追捕，但前提是得撑过这一天。离开这块地的时候会触发剧情，解锁撒钱开道系统。然后到剧场前路开启支线18“扉の向こうに”，这个支线是主线必须要完成的。从目的地的小路下去触发剧情，之后对着门口那个人撒钱即可完成，开启女子摔跤赌场。接下来就可以回家休息了，回家之前是自由活动时间，可以先玩玩房地产系统或者做做支线之类的。特别是LEGEND难度可以趁现在大幅敛财强化自己的能力，后面的战斗会轻松很多倍。

回家之前最好还先准备一些药，因为明早起来会遇到连场恶战，至少也要给破坏王风格提升一下攻击力，这对后面的战斗有较大的帮助。

第二天醒来之后回到神室町，东城会已经开始围堵桐生了，此时能走的路几乎是固定的，走到神室町商店街的时候就会被人发现，开始逃亡战。从现在开始要连续进行多场战斗，一共有5个战点，其中前四个战点敌人出现之后会有一个倒计时，限时分别是2分、1分、30秒、30秒，如果在倒计时结束之前没有全部人打倒，他们就会喊增援过来，而且越到后面增援会越强（还好喊来的人总数是有限的）。为了避免被大量敌人围攻，每一场战斗都最好速战速决。场地内有不少单车之类的道具，充分利用能带来很大帮助。到第5个战点会有个大胖出现，这个敌人很难打出硬直，建议还是捡单车对付他。

打完全部战点之后来到一家酒吧前，酒吧的老板娘会出来解救桐生，让他从自家店的地下道逃跑。但是不料她是跟久濑串通好的，桐生进入地下道之后碰到了久濑，进入BOSS战。



BOSS：久濑大作

再次跟久濑大作打，这次他带上了棍子，攻击判定和伤害，以及破防能力都比之前一战要高。不过我们也多了个破坏王风格，对付几乎不怎么回避的久濑实际上比上一战简单，破坏王风格连段少而且伤害高，连段接△攻击有很强的破防能力，可以一击将他打倒在地，倒地之后可以用投技他抓住他的脚，然后用○键再次甩出去或者用△键踹一脚，之后在他站起来之前可以继续抓他，如此循环，顺利的话可以连摔三四次。久濑的HP剩下一行的时候会进入斗气状态，这时候他倒地抓他脚就没用了，但是从他头部的位置用投技可以让他强制站起来并陷入眩晕状态（而且桐生还是站在他背后），此时可以再次把他揍趴，继而将他屈死。

第七章 黑の流仪

真岛吾朗最终还是没能对真琴痛下杀手，安顿好真琴之后先去ほぐし快馆看看李文海的情况，得知他去了招福町西的雀蔷薇馆找医生治疗去了。进入麻雀馆之后会触发战斗，小心拿着大刀的人，建议用强打者风格迎战。战斗结束后回去仓库找真琴，对话后去买墨鱼烧给她吃。买了墨鱼烧之后记得先到处逛个15分钟解锁个奖杯。之后重新去买一份热的回来拿去给真琴。之后去法眼寺横丁的夜店SunShine，剧情后会开放夜店经营系统并进入经营教学模式。之后，这里会成为真岛的据点。同样，LEGEND难度建议在这个时候开始玩玩房地产，以强化自己的能力。

回去自家的夜总会，进去之前建议先准备一下，因为剧情后有强制战斗，对手是昨天在快馆那边想抓走真琴的人。虽说都是一些杂兵，但是其中有个叫大石的人手上有枪，一定要优先解决。N难度不慎中枪的话会掉差不多三分之一HP。战斗结束后回去自己的公寓前跟李文海见面。他建议真岛用ほぐし快馆里的秘密通道瞒过监视他的人去见真琴。

按照李的提示先去快馆那边，进去之后调查药架，穿过密道后来到法眼寺横丁，此时再去仓库找真琴。剧情中李文海跟真岛商量救真琴的方法，但是两人意见不合大打出手。

BOSS：李文海

第二次打李文海，这次他有三行HP，不过基本打法不变。HP下降到一半的时候会进入特殊演出，有两次QTE，如果按错了的话会掉大量HP。李文海进入斗气状态之后他会用刀子作战，通常是用拳头破防然后接刀子。所以这个时候防御需谨慎。另外他有时候也会扔刀子攻击，强打者风格可以直接挡住，因此建议用这个风格迎战。

第二天醒来之后直接去店里。上去二楼的后台的房间，这里有人告诉真岛，这里刚刚有个叫李的人打电话来，让他赶紧去ほぐし快馆。到达快馆之后本章结束。

第八章 争夺战

接到电话之后回去Grand，找真岛的人是近江连合鬼仁会的西谷誉，剧情对话之后马上就会进入BOSS战。

BOSS：西谷誉

西谷全程拿着刀子，刀子攻击不能防御，因此推荐真岛用强打者风格跟他战斗。不过要小心他连环刀有时候会接投技，中了投技倒地之后至少还要被他刺一刀。另外，他最烦人的地方在于能够回避，特别是进入斗气状态之后回避速度和次数都非常多，很难摸得着他，只能等他出现破绽的时候慢慢进攻。西谷有时候会躺在地上装死，这时候千万别过去，否则会遭到刀子攻击。HP剩下一行的时候会触发特殊QTE两次，全部按对可以给予较大的伤害。



战斗胜利之后回去楼上的事务所触发剧情，看来假尸体的事情没办法瞒住佐川那只老狐狸，对方已经开始怀疑了。对话完了之后去看看真琴的情况，走到店门外的时候遇到黑市医生，他说原本约好了跟李见面并把药交给他，但是时间到了李都没出现，所以只好把药给真岛，然后真岛带过去给李文海。

赶紧回去仓库那边，进入仓库之后，本来想让李带他们离开，但这是黑市医生却出现在仓库内，并且带来了真岛的几个监视者——看来真岛是被出卖了。触发强制战斗，要对付三个敌人。打倒他们之后真岛开始带着真琴逃走。

出门之后会再次触发战斗，同样要时刻留意真琴的 HP 不要让她被抓走了。打倒这批敌人之后会再次进入逃亡战，还好路程很短，不会有多少战斗，目的地是**ほぐし**快馆。到达快馆那边还会有一场强制战斗，不过都是杂兵。战斗后进入剧情，本章结束。

第九章 大包围网

看到这个标题，我第一时间想到要做的事情是……多买点药。视点回到桐生一马这边，回到神室町发现家都被烧了，现在只好寻找个藏身之处。前往风间会馆触发一个剧情，剧情之后会遇到丽奈，她要求桐生到她的店里避难。于是从**セレナ**的后门进去，剧情之后会触发战斗，看来桐生的行踪还是被人看到了。将他们打倒了之后，桐生离开了**セレナ**，但是堂岛组的人已经在店外等着他了。这场战斗是大混战，敌人全都拿着刀子和棒球棍，其中一个还拿着电枪的。拿着电枪的那个人是最危险的，先从有棍子或者刀的人下手，然后抢武器去打，等人稍微少一点之后才对付拿着电枪的人，那个人攻击不算主动，远离他就不会有太大威胁。打倒这些杂兵之后走到路口再次被包围。



BOSS 战：久濑大作 + 杂兵 ×n

这个老头子似乎输了两次给桐生已经气急败坏了，这次带上了钢拳套和带上小弟，想要决一胜负。不过说实话这一场战斗比之前单挑要简单，因为这里的杂兵都是拿着武器的，而且场地内也有很多广告牌可以用，一开始先切换到破坏王风格，先打趴一部分杂兵，然后切换回流氓风格，这时候场地内应该有不少小刀之类的武器，用小刀可以轻松对付久濑，特别是小刀状态的喧哗奥义伤害超高，应好好利用。同样，久濑的 HP 下降到一半左右会进入一次特殊 QTE。击倒他们之后，本章结束。

第十章 男の値段

一开始先跟着尾田走，剧情之后亚细亚街的人不答应收留桐生，所以只能离开。在立华的建议下，桐生只能前往西公园的流浪汉集中营里过一晚。跟之前在第三公园清他喝过酒的流浪汉对话，他答应了让桐生在这里过夜，在帐篷里选择过夜即可。

到了晚上，遇到了流浪汉狩猎者袭击这里的流浪汉，桐生只好帮他们解决问题。进入强制战斗，这三个人拿着棍子，但是战斗力很弱，可以轻松解决。第二天早上，立华他们前来找桐生了，走到公园门口遇到尾田，他会开车接桐生去找立华社长，不过上去之前建议先做好充分的准备。选"**ああ、赖む**"上车。

尾田带桐生去的新的藏身点居然就是东城会的本部。经过一番利诱威逼，立华终于说服了二代目代理会长庇护桐生，让堂岛组的人收手，但是走到门外的时候，一群人围了上来。看来虽然可以让堂岛组的人收手，但前提是自己得有本事活着出去才行。

第一个战点就有大量杂兵，人数太多了，这里尽量不要被他们围起来，推荐用破坏王风格来打，在场地角落那里的沙发和观赏用的树都能当做武器，而且破坏王用投技抓住敌人之后发动极限技可以大范围攻击其他人。

打倒第一批敌人之后从里面的门进去，在走廊尽头就能见到立华他们，之后要从这里逃脱出去，这一段战斗跟初代的差不多。要经过一个满是敌人的庭院，当然挺远里的石柱是可以搬起来当武器的，要善加利用。这场战斗涉及一个奖杯，要求桐生跟立华或者尾田发动三次合作喧哗奥义，看到他们用投技抓住敌人的时候过去△键就行了，很容易达成。

注意走到庭院中间的时候有人拿枪（小木桥的对面，沙发男前面），可以让尾田先上去挡子弹，然后自己切换狂奔风格冲过去将他揍死。之后捡枪射杀旁边拿着沙发挡路的人，如果枪弄丢了的话也可以切换流氓风格过去发动喧哗奥义。揍死他之后到对面还要清掉一些杂兵，之后会触发剧情 QTE，这个 QTE 是桐生和带刀的杂兵拼刀，需要连按按键。之后还要跟这个人战斗，注意他的战斗力稍微比杂兵强一点，而且手上有刀，要小心应对。

打败他之后来到大门口还会进行一场大战，人数很多但是都是普通的杂兵，可以换破坏王风格来作战，打倒大概一半人之后，刚刚拿刀的人会再次出来，这次虽然没有武器了，但可以利用周围的灯笼来对付他。打完这个战点后就结束，之后会进入剧情。回到了神室町。

接下来下一步就要前往大阪找地皮的主人了，之后下一章桐生会去苍天堀，如果有其他事情要做就趁现在完成，比如做做支线那些。玩够本之后进去亚细亚街找尾田即可。



第十一章 ドブ川の底

视点回到真岛这边，剧情之后去苍天堀通り东第三并木**ビル**鬼仁会的本部寻找真琴的下落。当然组员们直接问是问不出来的，只好武力解决了，注意开场的时候左边有个人拿着手枪，另外两个人拿着刀子。先抄起凳子做掉那个用枪的，然后再换强打者对付两个拿刀的。打倒他们之后还是问不出结果，在他们的建议下去毗沙门桥找一个叫**ビリケンさん**的警察，说不定能问出什么。

跟警察对话之后，他会带真岛到河底的地下斗技场，他要求真岛在这里打赢三场之后才肯带他去见西谷，准备好之后跟他对话就可以开始了。第一场的对手是**ジエンジャ－ チャツプマン**，这个人拿着刀子，用强打者揍他即可。第二场是**ドクタ－キリヒト**，他的回避能力比较强，可以用舞蹈风格压制。第三场是**デッド・バンチャ－**，挨打到时候反击比较犀利，不用想了，还是用棍子吧。

擂台打赢了之后，大叔会告

诉你接下来就会去拘留所。

进入牢里找到了西谷，这里还要先跟他打一场，不过除了 HP 稍微长一点之外，打法跟上次几乎是一样的。战斗结束之后他才开始跟真岛谈真琴的事情。对话中得知带走真琴的应该是东城会直系组织日侠连。



第十二章 欲望の巣窟

跟佐川对话之后会直接前往椿园，去到那边之后也是直接进入战斗，而且敌人数量还挺多的，所以出发前最好要多买点药。来到了椿园的弁天屋马上就会触发一系列战斗，真岛要逐层将杂兵消灭掉走到最上面，敌人基本上是带着冷兵器的杂兵，没有特别要注意的，只不过有个叫平松的拿着扇子的人比较难缠，打倒这个人之后还要搜索一下后面的房间，会看到两个白色的保险箱，拆掉这两个保险箱能解锁奖杯。到达最上层之后找到了上次带走真琴的人。他就是日侠连的组长——同时也是东城会未来的三代目会长世良胜。

打倒扇子男之后要先搜搜后面的房间，找到这两个箱子拆掉。



BOSS：世良胜

三代目的擅长拆招然后反击，所以要尽量用简洁的招进攻。他用得最多的招式是绕到背后踢你一脚，然后接连段，因为在背后的关系，通常是没办法马上防住的，而且背后遭到攻击还很容易晕。所以近战的时候一定要多加留意。强打者风格的招式带有一定程度的霸体，而且可以无条件发动喧哗奥义，因此可以作为主力形态来战斗，连段推荐□□□△，因为不怕撞墙而且连击数高，方便压制和破防。击倒三代目之后本章结束。

第十三章 罪与罚

时间回到 8 个小时前，桐生一马跟尾田来到了大阪的苍天堀。跟他们接头见面的人正好就是世良胜。先前往招福町的 CAL 打电话，剧情之后要等待世良联络我们，现在可以现在街上到处逛逛，比如去斗技场打打架之类的，时间一到桐生会收到传呼机的信息，这时候回去招福町西的 CAL，跟店员对话，他会提示让你做好准备。后面会的战斗个人是认为 LEGEND 难度主线中最难的一场，因为并不是多买药或者多强化能力就能过的。而且开战之前最好去龙虎饭店准备一把能够应对群战的武器，比如散弹枪之类，后面保护真琴要用到。

剧情中桐生顺利从世良胜那里接到了真琴，之后带上她坐车逃回神室町，不过这一切都在涩泽的计算之中，在高速公路上桐生等人遭到了涩泽组的截击，进入枪战。

枪战系统：□和△键是开枪，× 键回车内上弹，进入车内自己不会受伤，但是敌人的攻击会伤到车，车的 HP 耗光了也会 GameOver。长按 L1 键可以消耗斗气槽发动子弹时间。每个能攻击的敌人会有一个准心，变红的时候他们会开枪，如果没办法及时击杀他们就要回到车内躲避。后面会出现发射火箭筒的敌人，飞过来的火箭筒可以用枪打掉。追逐战的最后对方会派来直升机，将之击落就能结束战斗。

普通难度比较简单，但是 LEGEND 难度比较困难，因为玩家自身不能吃药，更不能修车。而且敌人的攻击无论对车还是对玩家伤害都很高，特别是被撞一下车体会差不多掉 1/3HP，因此全程几乎不能让敌人有攻击的机会。整个枪战过程第一个难点是载着两个人的面包车，其中一个人拿着机关枪一个人拿着散弹枪，持散弹枪的人会每隔一段时间冒出头来射击，他们的 HP 很厚，但是连续射击他们可以中断其射击，这里的诀窍是先集中火力射杀机关枪男，散弹枪的人冒出头来的时候就开子弹时间干扰他开枪。射杀了机关枪男之后不管散弹枪的人，直接对这面包车司机射击，尽量在他撞过来之前射杀。第二个难点是直升机，直升机会不断发射 RPG 过来，RPG 子弹必须击落。在保证车不会被 RPG 打中的前提下先射杀飞机上的机枪兵，然后在射杀驾驶室的人。



▲拿着机关枪的面包车出现之前，会有一辆车载着这个成金野郎路过，这个金色衣服爆炸头实际上是不会开枪的，但是会很快驾过，打倒他能解锁一个奖杯。

枪战结束之后不能就这样松懈，后面还有杂兵战，第一场要保护好真琴，建议切换武器出来快速消灭掉。如果这里死了的话，前面的枪战就前功尽弃了。打倒一批敌人之后会出现一个电锯男，这个人攻击的时候有霸体，相对比较难对付。打掉他一半血之后会进入特殊剧情，期间有几个 QTE，剧情结束之后要继续跟这个人战斗，而且还会追加几个杂兵。全部人打倒之后本章结束。

第十四章 不灭の绊

桐生顺利回到了神室町，因为无家可归，所以桐生只好回去公园那里找流浪汉寄宿，顺便把真琴也安顿在那里。之后是自由活动时间，可以准备一下道具或者练练能力，进入亚细亚街道之后便又是战斗了。前往亚细亚街，桐生找到了立华并且将事情的始末告诉了他，正当两人要到外面去找真琴的时候，堂岛组的人杀进了亚细亚街。桐生带着立华两人一起杀出去，不料逃到外面的时候，两人遇到了中国最强的杀手“老鬼”，他向桐生开了两枪，

而立华为了让桐生能逃脱被老鬼带走了。醒来之后，亚细亚街的人答应帮桐生寻找立华的下落。在这之前先去找真琴。

来到亚细亚街外面会遇到一帮堂岛组的组员找麻烦，但是在关键时刻锦山决定了帮助桐生，两人在这里会有一场合作共斗。这场战斗里可以跟锦山触发很多特殊的二人合体技，可以善加利用。

战斗胜利之后桐生把真琴的所在地告诉了锦山，此后两人会一起行动。到西公园见到真琴之后，桐生跟两人说明了状况，就在这时候陈先生发来的传呼，用电话亭打电话给陈，然后他会告诉我们立华被带到了七福通り的**クレッシェンドビル**。进入大厦之前锦山会提示进去之后就是回不了头了，要先做好准备。

BOSS：久濑大作＋杂兵 ×n

第四次打久濑大作，这次场地内同样有杂兵，但是由于锦山在场，战斗也是非常轻松。杂兵几乎都没有武器，而场地有很多可以当武器的道具，因此这场战斗也是非常简单。善用与锦山联动的喧哗奥义即可轻松击倒他们。战斗胜利后本章结束。



第十五章 木泄れ太阳

来到了真岛吾朗的视点，此时他已经来到了神室町，剧情过后先前往**チャンピオン**街找立华不动产的情报，进去街要跟几个黑衣人打架，注意他们有枪，之后问里面的人关于立华地产的情报，但是什么都没问出来。离开的时候又遇到堂岛组的人找麻烦，解决掉这帮人之后，真岛会被岛野组长叫过去。剧情回来之后前往风间组的事务所，柏木修表示要跟真岛私斗，因此进入BOSS战。

BOSS：柏木修

比起未来会长世良，柏木的战斗力相对弱很多，毕竟没有那恶心的反击技，但是他的攻击力很高，特别是进入斗气状态之后，一不小心会掉很多HP。柏木修的HP很多，但是他进入斗气状态之前几乎也是挨打的，可以用舞蹈形态将他推到墙边施暴，能让他几乎没有还手之力。打到HP剩下1行半左右的时候会触发一次剧情QTE，这个QTE很快，但是一定要躲过，如果被打中N难度至少会掉三分一HP。



斗气状态下他防御更稳，而且攻击有霸体，所以他的反击非常难对付。此时推荐切换回强打者风格或者喧哗师用投技都可以。

击倒柏木修之后前往**セレナ**，在这里遇到了锦山，真岛想要问出桐生和真琴的下落，但是锦山拒绝了，两人大打出手。

BOSS：锦山彰

锦山也比柏木强得多，特别是进入斗气状态之后反击非常凌厉，硬拼的话很难赢。而且他破防的招也很多，所以当他进入斗气状态后尽量不要过于依赖防御，而且不要随便投他，因为大多数情况下会被他反投。不过他的招式大开大合的很多，善用回避的话反而有很多进攻机会。另外，攻击的动作尽量用简洁的动作。战斗风格还是推荐用强打者，但是要注意这个场地很小，棍子撞到东西会出现大硬直，出现硬直的时候要马上防御。

锦山做出挑衅的时候不要靠近他，因为此时他是霸体状态，而且之后会使出一套威力很高的拳击。另外战斗中会触发QTE，真岛被打到丽奈的柜台，之后丽奈会用啤酒瓶扇过来，这时候千！万！不！要！按QTE防御，挨了这发玻璃瓶能解锁一个奖杯。

锦山剩下大约半行HP的时候，丽奈会扔回复药给他，这时候会出现QTE，这次就一定要按对QTE抢过来喝掉，不然就前功尽弃了。

战斗结束后去找真琴，但是没有任何线索和提示，这时候应该去**カラ**の一坪。不出所料，真的在这里遇到了真琴，本章结束。

第十六章 爱の证

章节开始的时候带真琴去吃墨鱼烧，按照地图的提示走即可。吃完墨鱼烧之后真琴表示想要再吃一份，真岛跑回去刚刚的摊位那里买，买到了之后回去发现真琴已经不在了，此时有流浪汉来传话说让他明天早上5点到**カラ**の一坪的屋顶上面找她。

第二天来到了约定地点，然而等待真岛的并不是真琴而是一帮带齐了武器的涩泽组的组员。打倒他们之后从其口中逼问出真琴的所在地——六本木的**セバスチャンビル**，到外面打的即可过去。坐上的士来到**セバスチャンビル**，马上就会触发战斗，对堂岛组的组员。打倒这批人之后来到屋顶，还会被令一邦人包围，最后有个壮汉，不过说到底也只是杂兵，难度不高，用舞蹈风格可以快速清理掉。击倒他们全部之后本章结束。

最终章 白と黑

首先是桐生这边，桐生还在找真琴，就在毫无头绪的时候收到了神秘人的传呼，到附近的电话亭回电话，原来传呼的人日侠连的世良会长，他让桐生到亚细亚街找他。跟世良会长对话完之后，前往西公园遇到锦山，他告诉桐生堂岛组的人准备要端掉风间组，与此同时一些杂鱼也跟上来了，桐生负责拖住这些杂鱼，让锦山先回去组里找联系柏木。

消灭掉这批杂兵之后，街道上的敌人数量会增加，而且敌人都带着电棍或者手枪之类的，要小心。如果想避免不必要的战斗就多撒点钱吧。走到风堂会馆前的路上会进入剧情。久濑大作会再次在这里等待桐生。（你还来！）

BOSS：久濑大作

第五次对战久濑大作，这次他有3行半HP，实力比之前强很多。而且这次由于HP多，加上攻击力也高，这次不再推荐用流氓风格跟

信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

他拼血。个人推荐用狂奔型，但前提要将ダメ－ジウィ－ビング（受到伤害时可以用侧移来回避）和キャンセルウィ－ビング（□攻击的时候按 × 键可以取消硬直并作出回避动作）这两招出来，而且还要稍微练习一下（当然如果你打算嗑药过的话就不用纠结这些）。

久濑一开始就会进入斗气状态，而且QTE之后攻击力会进一步提升并且更难打出硬直。常用招式是二连拳，并且2~3组地连续使用，最后加一招脚踢。基本打法是在他攻击的时候用侧移绕到他背后然后快速反击，进攻的时候推荐□□□□□□△，或者□攻击四下取消回避后再接□攻击，这样就没那么容易被反。要是被反了可以马上用侧移回避取消伤害硬直躲开，之后马上抢攻反击，这样便有机会打断他后续的招并继续占得优势。看到他开始防御的时候则要取消然后拉开距离，之后再等待下一次进攻机会。

进攻的时候还要特别注意，如果打到他身体上看到白色的光一定要及时取消躲开，因为他之后必定会用带霸体的招式。



战斗胜利之后，（已经被打得没脾气的）久濑告诉了桐生涩泽他们已经知道了日侠连的去向并前往浦芝码头了，要阻止他们必须马上过去。这段剧情结束后是自由活动时间，如果还想做支线什么的现在就是通关前的最后机会了，另外建议最好去准备一两把枪，后面会用到。做好万全的准备之后跟锦山对话，他便会载桐生去码头。而另一方面，真岛做好准备之后也单枪匹马杀进了堂岛组。出发之前同样建议准备一两把枪备用。

首先是桐生视点，现在要杀入游轮里面，期间要经过多个战点，每个战点都有一到两个拿枪的人，一定要优先解决。自带的枪械不建议乱用。因为杂兵里也有能力较强的（显示出来的HP也特别长），而且还会躲子弹。

第二、三个战点是游轮内部，杂物较多消灭了拿枪的人之后可以换破坏王风格来扫干净他们。第四个战点是对付壮汉，场地内有道具所以很好解决，但是记得这场战斗结束时要保留斗气槽。第五个战点有一个拿着大油桶的壮汉挡住路，而且场地内没有武器，如果可以发动极限技的话可以迅速解决他，但如果没有斗气槽就直接给他一枪把，壮汉后面有一条楼梯，上楼梯后还有一堆杂兵，而且最恶心的是走廊尽头有两个拿枪的。先把杂兵引到楼梯下面解决（特别是拿着凳子的那个），剩下走廊尽头两个拿枪的，建议直接用枪射杀（他们瞄准是在举枪前，举枪之后不会修正射击方向，所以举枪之后往两侧回避可以躲过枪击）。

下一个战点会对付三个壮汉，用破坏者风格捡场地内的道具灭掉即可。再下一个战点有三个枪手，同样推荐用枪快速射杀，要是没子弹的话可以用范围大的招打倒他们，击杀其中一人之后马上捡起枪射杀另外两人。击败他们之后就会进入最终战场了。

视点切换到真岛这边，还是连场的杂兵战。从外围的楼梯走到上层的走廊，地图上提示的门是通向厨房的，厨房内有个枪手，只要一打开厨房门就会射击，几乎没有回避的余地，事先喝点药保证血量吧。开门后先离开门口，将近战的杂兵引到走廊外面解决掉，最后剩下厨房内拿枪的人，先在门口那里路过一下，引诱他开枪，然后快速进去将之击倒，走之前记得捡枪。离开厨房之后继续是一段楼梯，上去是一个小



厅，先别管冲过来的敌人，小厅的内部有个拿着霰弹枪的人，直接用刚刚的手枪射杀。之后散弹枪留着，先解决掉其余所有的杂兵，打开了通往下一个区域的路之后再捡回散弹枪，非LEGEND难度下旁边的厕所里有两瓶药，别忘了捡（捡药之前记得拿走散弹枪不然会被刷掉）。

进入中间的大厅之后会遇到两个拿枪的人，同样直接用枪射杀。之后剩下一个杂兵由于会躲避子弹，所以老老实实地用拳脚解决吧。解决了这几个杂兵之后就会进入最终BOSS战。真岛这边是两场连战。

BOSS：阿波野大树

总算在最后关头能跟这个家伙打上一场了。正如攻略提示里说的，阿波野的攻击力很高，但是大部分招式是可以防御的。如果用喧哗师的话进入斗气状态之前比较好应对，直接用普通攻击去破他防就行了，他反击你的时候一般会用三连拳，挨了第一拳之后马上防御的话可以撑住之后两拳，第三拳会破防，但是破防之后他没有进攻的手段，因此可以等破防硬直结束之后继续抢攻，当然第三下个人建议最好还是后回避躲开（前提是前面防住了）。

另外要注意别整天防御，因为他会用投技，投技的伤害不高但是挨一下斗气槽会掉很多。△键的派生攻击也要慎用，有时候会被他看穿反击，所以平时最好是用□攻击去压制他。

HP剩下一行多一点的时候就会进入特殊QTE，如果按错了要挨一拳很疼的。QTE之后他就会进入斗气状态，这时候他的攻击会更加厉害，而且带霸体的招式很多，平时也很难将他打出硬直，甚至能空手防御刀刃的攻击。一定要冷静应对而且不要太贪招。攻击两三下就要判断是否防御或者回避，如果觉得难应付的话可以用场地内的沙发砸他。



BOSS：老鬼

跟久濑一样老鬼的HP有3行半，而且战斗也有三个阶段。第一阶段是钉爪形态，第二阶段是大刀＋手枪，第三阶段就是拳头。每打掉一部分HP之后会进入剧情QTE，QTE之后会切换形态。

其中第一第二阶段他因为有武器，所以攻击都是无法直接防御的，只有棍子形态能够防御，攻略提示也是让我们用棍子去打——不过说实话，用棍子打这货真的很不顺手。个人更推荐用舞蹈风格（不过还是以N难度为基准说的），开场之后马上抢攻，或者先拉开距离找机会进攻。用托马斯回旋破防压角落揍。只要我方抢到先手的话一般可以压到



进入第二阶段，大概要两三套连段左右就够。钉爪形态的老鬼有时候会跑到墙上去然后在空中扔飞针，看准时机回避即可。

第二形态下老鬼常用的连招是刀刺＋射击，中枪倒地之后还会被他补一刀和一枪（起身快的话可以躲过一枪）。笔者推荐打法还是用舞蹈风格，跟上个阶段一样用托马斯回旋强攻压制，当然危险性相对高很多。不过就算用棍子可以防住刀，BOSS 还是有很多能破防招式的，被破防之后遭到连击一样是重创，所以不见得安全多少。此外，场地这个场地很大，如果用强打者的话别靠近障碍物打，撞到东西几乎也是确反的，沙发也可以适当时候利用一下。

第三阶段老鬼不再使用武器，但是全程斗气状态而且攻击伤害很高，特别是双掌推击或者人肉火箭等招式能掉一大段血。这时候倒是可以切换回棍子形态，推荐用□□□△这套连段来破防(自己会有一定程度的霸体)，或者用□□△来短时间制造伤害，有机会发动必杀技就抓紧机会马上用，小心应对就能解决他。

真岛这边的BOSS解决之后，视点回到桐生那边。

BOSS：涩泽启司

作为最终 BOSS 他有 5 条 HP，战斗同样有三个阶段，可以理解成分别对应了桐生的三种战斗风格。LEGEND 难度如果身上的药多，而且破坏王有强化到最强形态的话，可以直接用破坏王风格跟他血拼，效率很高。

正常打法建议桐生用狂奔风格来打，毕竟保留 HP 才是最稳妥的。BOSS 一开始是狂奔风格，攻击速度很快，而且回避很敏捷，很难摸到他，个人认为是三个阶段最难的，一定要冷静应对。平时建议等他出招的时候绕到他侧面或者背后攻击，如果他用回避或者防御就马上拉开距离，如果反击被打中的话要马上防御或者回避，之后重新拉开距离。桐生倒地之后要注意他有没有做那个左右踏步的预备动作，如果有的话，起来要马上回避，不然他会马上踢过来顺便追加一套连段，伤害很高。

第二阶段是破坏者风格，场地内正好有大量的桌椅，推荐用破坏王风格强攻，但是要注意自己的血量。

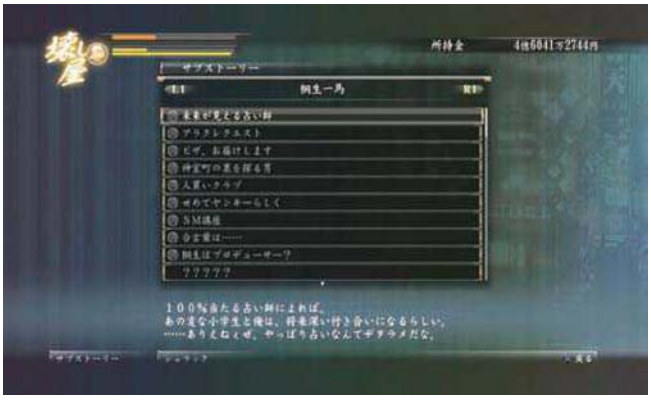
第三阶段是流氓风格，速度虽然比不上狂奔风格，但是攻击力很高。不过这个风格用狂奔风格应对会变得很简单，因为他的招比较容易识破，平时用普通的拳头接二连踢进攻即可，打完一套连段，或者攻击被防了的时候就取消后退，之后再找机会进攻，如此反复即可获胜。战斗最后会出现一连串 QTE 终结技，全部按对了就可以结束这场战斗。



支线任务全攻略

本作的支线任务一共有 100 个，其中分别桐生一马是支线 1～54 以及 89～94 号，共有 60 个，而真岛吾朗的是支线 49～82 以及 95～100，共有 40 个。支线任务的内容大多以剧情为主，有些剧情中有选项，绝大多数选项不会影响到任务完成或奖杯解锁，只会有小部分影响到奖励。完成了的任务会显示一个“济”字。部分支线任务要剧情进行到一定程度以后才能触发，但没有期限限制，所以通关之后也有自由模式可以慢慢做。

个人的建议是支线任务和房地产、夜店系统都放到 LEGEND 难度中完成，因为房地产和夜店影响到两位主角的能力解锁，而支线奖励对这两个系统也有很大帮助，因此可以到最高难度里一并完成。



桐生一马篇

支线 1 未来が见える占い师

触发条件	第五章，并且真岛完成了支线51之后
奖　励	可雇佣建议者“占い师”

经过千两通り和“ぴんく通り里”的交界处会遇到两个女人在说关于 100% 算中的占卜师的传闻，去“太平通り东”最东边チャンピオン街的入口处旁边就能找到那个占卜师，跟她对话，顺便帮她打倒一个找麻烦的小混混之后，她就会给桐生一马占卜，这部分的剧情比较有趣，这个占卜师会像玩过后面几部作品一样准确预言了桐生一马的未来。选项随便选即可，占卜完了之后支线就完成了。

支线 2 アラクレクエスト

触发条件	第二章
奖　励	武器“阳光”

到神室町南面ドン・キホーテ调查排队队伍触发，跟队伍最后的小孩子对话，得知原来这里排队是买一款游戏，进去一次商店再出来，在商店的后面会发现小孩刚买到的游戏被人拿走了。这种时候当然是要帮他把游戏抢回来啊。从旁边的小巷子进去，走到尽头就会看到刚刚偷走了小男孩游戏的人，先把他揍一顿，之后盘问他得知游戏刚刚也被别人抢走了，继续沿着提示的路线走下去。接着把那个拿刀的人揍一顿，再去追抢了他游戏那个拿枪的人。

抢回游戏之后，跟这个人对

话得知他原来是为了儿子去抢这个游戏，而这个儿子，就是最初去买游戏的那个小孩。

支线 3 ピザ、お届けします

触发条件 第二章

奖　　励 隐し财布、セキュリティ财布

チャンピオン街东南角有个跪在地上的女人，跟她对话之后给她一瓶治疗药，再对话之后桐生要去帮她买一份披萨，不过神室町是没有披萨店的（至少我们进不去），所以要去中道通り的スマイルバ－ガ－里，跟店员对话让她打电话送披萨过来，然后在 1 分 30 秒内将披萨送回去チャンピオン街给外国女人，如果没能送过去披萨就会冷掉，要回去再买一份。送过去之后接着还要跟那个女人的老板打一场，然后就能完成任务。

支线 4 神室町の里を探る男

触发条件 第二章

奖　　励 武器“9ミリオ－ト”

进去チャンピオン街的シェラック后，走到最里面的位子触发，对话之后过一段时间再回来这店里会发现这个记者被他调查的黑手党纠缠，到店外帮他把黑手党解决掉即可。



支线 5 人买いクラブ

触发条件 第二章，完成支线4之后

奖　　励 雇员“记者・春日”

再次回到チャンピオン街的シェラック触发，还是那个记者，对话之后前往ピンク通り里，剧情之后回去酒吧，但是春日没有过来，只好再去“ピンク通り里”调查一下了，发现春日倒在地上，过去帮他解围，打倒那个人之后支线完成。

支线 6 せめてヤンキ－らしく

触发条件 第二章

奖　　励 雇员“凶”，【评价3以上】ワイルドシャツ；【评价2】カリスマの自传；【评价0~1】カリスマの写真

经过“七福通り西”触发，之后去剧场前广场，跟电灯柱后面的锤子头对话触发剧情。剧情中的选项会影响到报酬。剧情结束后支线完成。

情景	选项	评价
1	今日はお日柄もよく……	0
	夜露死苦	1
	HELLO!	1
2	喧哗に明け暮れてる	1
	友达と游んでる	0
	子犬を助けてる	1
3	族を坏灭させた时の话	1
	先日あったおもしろい话	0
	むしろ无言	1

支线 7 SM 讲座

触发条件 第二章，完成了支线9之后

奖　　励 女优映像“樱井あゆ”、雇员“マゾおじさん”，【女王2以上】兽毛の腹卷；【傲娇2以上】仕込み钢铁ポ－ル；【其他】タフネスZ

经过ピンク通り的 SM 俱乐部时候触发，跟女人对话并且打倒小混混之后即可进入支线剧情。剧情选项能调教あゆ的性格，最后根据她的性格给予不同报酬。

情景	选项	评价
1	またこんなところ来て	畏缩1
	豚が人间の言叶を喋ってんじゃないよ!	女王1
	来てくれても全然嬉しくないんだから!	傲娇1
2	そんなプレイに付き合うの 私だけだからね!	傲娇1
	嫌です 绝对无理	畏缩1
	そんなことされて喜ぶのかい この变态!	女王1
3	あんたの耻ずかしい姿 见られてるよ!	女王1
	もう 私だけ见てなさいよね!	傲娇1
	私には何も见えないけど そこに何かいるの?	畏缩1

支线 8 合言叶は……

触发条件 第二章

奖　　励 开启神室町商店街的黑市商店（地图不会显示商店符号）、散弹枪“BROKEN M1985”、雇员“リ－ロン”加入

神室商店街中间通道的南边触发，桐生过去问他们在卖什么东西，但是对方表示要说出暗号才能告诉桐生，走到商店街北边问问刚刚买了东西的人，但是要让他说出暗号，得帮他去泰平通り东边的アル游乐亭找一个叫モンモン的女人，找到之后跟她说“今日の预定”和“明日の天气”，说出暗号之后是惹来了 4 个拿着武器的黑服，打倒他们，之后女人会告诉桐生暗号答案是“剧场でデ－ト”和“昼は雨になる”，回去商店街北边找刚刚那个人对话，根据女人的话来回答他的问题，之后他会给桐生一把散弹枪“BROKEN M1985”，另外还会告知暗号“すぼてぬひげうきろこせみてむ”（subotenuhigeukirokosemitemu），现在回去商店街南边找那个人，输入刚刚知道的暗号即可完成任务。之后这里会变成一个黑市商店，可以买到武器等道具。

支线 9 桐生はプロデュ－サ－？

触发条件 第二章

奖　　励 【评价2以上】磁气ネックレス；【评价1以上】タウリナ-+

中道通り里神社的十字路口触发，桐生关于制作美食节目的剧情，剧情最后打倒真正的制作人即可完成。

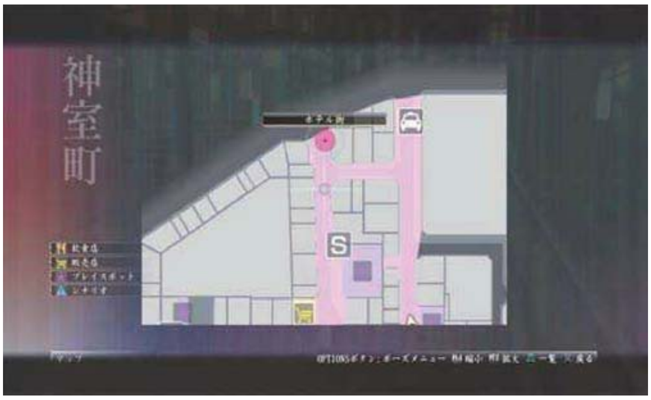
INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

情景	选项	评价
1	料理を持っていく	1
	消しゴムを持っていく	0
	包丁を持っていく	0
2	野菜だけにする	0
	八百屋を呼んでくる	0
	料理を傾ける	1
3	皿を笑う	0
	皿を片づける	1
	皿を割る	0

支线 10 そうしてパパになった

触发条件	第六章
奖　　励	女优映像“相叶レイカ”、饰品“鬼子母神の御守り”

到ホテル街触发，跟电灯柱旁边的男子对话之后开始支线，之后他会给1万日元桐生到夜店里玩，跟レイカ对话的选项随便选即可。



支线 11 ビニールに包まれた梦

触发条件	第六章
奖　　励	无

到“天下一通り里路地”跟小男孩对话触发。之后要躲过其他人的视线走到后街的自动售卖机里买到里面的书，成功买给少年之后完成任务。

支线 12 神室町ゾンビウォーカー

触发条件	完成支线9
奖　　励	雇员“パピオン加藤”和“スピニング监督”；道具二选一，【黑色箱】サイレンスシューズ；【白色箱】ベースボールシャツ

到“泰平通り”的赤牛丸旁边会看到两个人在对话，走近他们触发这个支线，之后去斜对面的电影院会遇到之前支线9里认识的パピオン加藤，对话之后他会委托桐生帮忙拍摄个PV，拍摄过程是从天下一通门口走到赤牛丸的位置，这段路上要护卫那个ミラクル（米高杰克逊）的人安全走到目的地，途中会有很多丧尸冲过来，如果护卫对象的HP耗光了任务就要重打，不过道路两旁有不少单车可以作为武器。到达目的地之后ミラクル会有两份礼物装在黑色和白色箱子里给桐生二选一。



支线 13 マルサにご用心

触发条件	制压了电脑王的区域之后
奖　　励	饰品“トラブルファインダー”、雇员“マルサ・丸井”

回去杉田大厦触发，之后跟大厦门口那个很丑的女人对话，剧情第一个选项可以随便选，之后到达真黑的办公室之后，调查办公室里面的录像带柜子，之后的选项中选“おかしい”、“ビデオラックがあることがおかしい”，之后的剧情里的选项不会影响到奖品。

支线 14 テレフォン诱拐クラブ

触发条件	第十章在西公园过夜之后的第二天
奖　　励	辛辣ナイフ

前往“ピンク通り北”的电话俱乐部リンリン坊跟门外的人对话，选“变な电话の相手をする”，之后打电话时对话内容随便选即可。之后到西公园的喷水池跟诱拐犯见面，打倒他之后即可完成支线。

支线 15 人才求む

触发条件	在制压了娱乐王的地区之后
奖　　励	无

到“剧场前广场里”触发一个特殊剧情，之后回去自己的办公室触发关于招募人才相关的支线，出去逛一会回来跟茉莉奈对话就能开始面试，剧情里面随便选即可，面试结束后支线完成。

支线 16 二次募集

触发条件	完成支线15后
奖　　励	无

完成了支线15过一段时间后回去跟秘书茉莉奈对话，会触发第二次招募人才的支线，剧情中桐生发现了来应聘的人发言的矛盾点，指谪她的矛盾点时选“‘自己PR’と‘得意料理’”这个选项就能成功拆穿她的阴谋。不过选不选中都不影响奖励。



支线 17 彼女の秘密

触发条件	第二章
奖　　励	雇员“サチ子”

在七福通り触发，接了任务之后前往神室町右下角的千两通り找

到ミナ对话，之后去ホテル街附近找サチ子——一个穿着樱崎学院校服的长发女子，附近还有很多其他女生，记住是蓝色领带的那个妹子才是サチ子，搞错了会引发笑话。跟サチ子对话，剧情里的选项可以随便选，对话完之后先离开，然后会触发剧情，サチ子会被一个男人纠缠，这时候救下她，并且打倒那个男的即可完成支线。



支线 18 扉の向こうに

触发条件	第六章，主线剧情必须完成的
奖　励	开启女子格斗俱乐部

在俱乐部门前撒钱即可。

支线 19 若样のおねだり

触发条件	第五章
奖　励	无

堂岛大吾的相关支线任务，到ホテル街棒球馆背后的小巷外面触发，之后进去棒球管就会见到小学生版的堂岛大吾。陪他到电玩中心玩玩夹玩具，之后再跟着他到其他地方走，最后帮他打倒几个小混混即可完成支线。

支线 20 男の背中

触发条件	第十章从东城会本部回来之后
奖　励	无

“七福通り东”T字路口的拐角处接近那里的妹子触发，跟她走到商店街里面会遇到一个混混偷袭桐生，他就是后来在《如龙》初代里成为了桐生忠实跟班的シンジ。打倒他之后，去一趟西公园，然后从西公园出来会再次触发剧情，打倒三个杂兵，然后在他们的带领下找到了シンジ被抓走的地方，打倒其他所有人之后救出シンジ即可完成支线。

支线 21 表と里

触发条件	完成支线16
奖　励	雇员“小清水くん”

完成支线 16 之后过一段时间跟秘书茉莉奈对话，触发第三次人才招募的支线，选项随便选即可，支线结束之后小清水くん加入会社。



支线 22 袋の鼠

触发条件	第五章解锁房地产系统，并且完成支线任务12后
奖　励	回复药、女优映像“水城奈绪”、“ねこなでシュ–ズ”、“タフネスZ”

到“中道通り里”触发，帮那个女士打倒两个小混混之后跟她对话即可，之后剧情里选“时间はある”跟这个大婶去餐厅聊天，之后他会安利桐生花 150 万买一箱哈哈冰，断然拒绝就对了，后面的选项只要不选“よし　买おう”就不用浪费 150 万——虽说只是小钱，最后还有一个妹子过来安利，对话里选“买わない”和“买わぬ”，只有坚决不买最后才能获得鞋子奖励，这双鞋子走路会有萌音。

如果买了啊哈哈冰，剩下的剧情要回去事务所完成，女优映像依然会解锁，但是无法获得那双鞋。

支线 23 ミラクル in マハラジャ

触发条件	完成支线12之后
奖　励	雇员“ミラクル”，【黑箱】エンカウントファインダ–；【白箱】ホワイト是ツア–Tシャツ。

继续经过赤牛丸旁边听那两个路人 NPC 对话触发，之后前往七福通り的マハラジャ，打倒门外的黑人之后就能进去见到ミラクル，他会邀请桐生跟他一起跳舞。赢的难度很高，不过就算输了也没关系。最后他还是会像往常一样提供两个盒子给桐生选，ブラック是エンカウントファインダ–，ホワイト是ツア –T シャツ。



支线 24 ビデオ・ガ – ル

触发条件	第二章
奖　励	解锁女优映像“南梨央奈”、雇员“ビデオボ–イ”

在映像店看女优映像三次之后触发，跟那个男人一起看完录像之后会解锁新的女优映像“南梨央奈”，不过支线到这里还没完，之后前往韩来烤肉店门口找到映像里的那个女优，然后回去影像馆门口跟男人汇报，再回去烤肉店那边，跟那个男人联手帮妹子打倒纠缠她的几个男人之后支线任务完成。

支线 25 ~ 27 ハガキ职人・桐生 1、2、3

触发条件	第六章，支线任务1 ~ 14、17、22 ~ 24当中完成5个
奖　励	刚力の军手

回去杉田大厦的办公室触发，之后调查门口旁边的书桌可以写信给电台投稿。投稿内容可以从自己已经完成的支线任务中选择，之后离开办公室然后马上回来，调查一下收音机即可听 DJ 的节

目，如果DJ阅读了桐生的信件，任务就能完成，如果没有阅读，就要再次写信投稿重复上述步骤。完成任务之后可以再次投稿触发下一个任务，步骤跟上面一样，成功让DJ读三次信件他就会登门找桐生一马，并且将奖励交给桐生。

支线28 ダンスは一人だけじゃない

触发条件	第二章以后、在マハラジャ跳三次舞
奖　励	无

在迪斯科厅跳完舞之后就会触发，会有一个人来跟桐生挑战跳舞，挑战歌曲是《Friday Night》，不过他的实力很水，赢了就能完成支线。



支线29 惚れるような腰使い

触发条件	完成支线28
奖　励	无

再次进入迪斯科厅，走到吧台那边出发，石踊舞子要跟桐生挑战跳舞，选曲是《Queen of passion》，战斗力比上一个人强一些，赢了之后就能完成支线。

支线30 神室町ダンサ－顶上対决

触发条件	完成支线29
奖　励	贵重品“イゾ扇”

再次进入迪斯科厅，跟舞台中央的舞子她们对话触发支线，之后走到里面的作为跟OGITA对话就会跟他进行舞蹈对决，选曲是《I'm gonna make her mine》，难度较高，推荐选EASY难度，按指令之前多走几格提高得分。

支线31 清纯なキミと

触发条件	第五章
奖　励	女优映像“湊莉久”、以后部分小游戏可以约莉久出来玩

成功在电话俱乐部约到莉久出来就能触发这个支线，之后会有个选项让玩家选跟哪个妹子打招呼，猜中了才能完成支线，正确选项是“手前の女に声をかける”。至于如何判断约什么妹子出来可以参照后文的小游戏介绍的“电话交友俱乐部”部分。



支线32 セクシ－なキミと

触发条件	第五章
奖　励	女优映像“友田彩也香”、以后部分小游戏可以约彩也香出来玩

成功在电话俱乐部约到彩也香出来就能触发这个支线，之后的选项选“近づいて样子を见る”、“奥の女に声をかける”，同样是猜中了才能完成支线。

支线33 甘えんぼなキミと

触发条件	第五章
奖　励	女优映像“友田彩也香”、以后部分小游戏可以约彩也香出来玩

成功在电话俱乐部约到遥希出来触发支线，之后选项选“奥の女に声をかける”，猜中了之后还要发生一场战斗，打赢了才能完成支线。

支线34 サクラチル

触发条件	第五章
奖　励	无

在电话俱乐部约到“浅仓”出来见面即可触发并完成。

支线35 声だけじゃ传わらない

触发条件	第五章
奖　励	无

在电话俱乐部约到“美丽”出来见面即可完成并触发（恭喜你踩雷了）。



支线36 仆はカズマくん

触发条件	第二章
奖　励	アクアブル－

跟ポケサ－ファイタ－好感度达到40%以上之后，在模型赛车场触发，小男孩タクマ君会希望桐生跟他比赛，打最低级的赛道。比赛中只要赢了他即可完成支线。



支线 37 恋路は难关コース

触发条件	完成支线36以后
奖　励	无

到儿童公园触发支线，之后ヒデキ君会要求跟桐生比赛，比赛第二条赛道**ビギナーズコース**，赢了他即可完成支线。



支线 38 ロマンチックあげちゃうよ

触发条件	完成支线37之后
奖　励	**ダッシュギア**、DRA-GON

跟小妹妹ミか对话即可触发，跟她进行一场比赛，跑第三条赛道ミドルコース，赢了即可获得奖励并完成支线。

支线 39 变态男疑惑

触发条件	完成支线38之后
奖　励	无

完成38之后离开赛车店，然后再次进去并且往店内走就可以触发，之后那个有个偷窥的男人会出来挑战桐生，比赛赛道是**チャレンジコース**，赢了即可完成。

支线 40 强敌、あらわる

触发条件	完成支线39之后
奖　励	**サニーイエロー**

离开赛车店再回去就会触发，同样是进行比赛，赛道是ハイグレードコース。

支线 41 博士と呼ばれた女

触发条件	成支线40之后
奖　励	**クールストライカー、ヘビーサスペンション**

前往亚天使酒吧遇到**ハルミ**酱触发支线、对话之后回去赛车店那边就回跟她比赛，赛道是**エキスパートコース**，胜利即可。



支线 38 ロマンチックあげちゃうよ

触发条件	完成支线37之后
奖　励	**ダッシュギア**、DRA-GON

跟小妹妹ミか对话即可触发，跟她进行一场比赛，跑第三条赛道ミドルコース，赢了即可获得奖励并完成支线。

支线 42 最速の名を賭けて

触发条件	第二章，并且完成支线40之后
奖　励	**ダークパープル**

离开车店再回去触发，进行比赛，赛道是**チャンピオンコース**，胜利后支线完成。

支线 43 キミこそポケサーファイター

触发条件	第二章完成支线41，跟**ポケサーファイター**好感度全满
奖　励	无

再次进入赛车店触发，这次就是跟**ポケサーファイター**对决，赛道是ファイター-SPコース，ポケサーファイター的车名副其实很强，但是好在只跑4圈，所以只要组装够好而且不飞出去，并且找机会发动一次喷射，赢他绝对没问题。车的配置可以参考下面的配方。

轮胎：极・スパイクタイヤ	
护栏：极・メタルフィン	
马达：韦驮天モーターMarkII	
齿轮：极・パワーギア	
电池：高速バッテリー	
附件：ヘビーサスペンション、バンパープレート	



支线 44 弱肉强食

触发条件	第五章
奖　励	无

在电话俱乐部约到“**マリヤ**”出来即可触发并完成，再次恭喜踩雷。

支线 45 母のぬくもり

触发条件	第五章
奖　励	无

在电话俱乐部约到“小百合”出来即可触发并完成，踩雷的感觉爽不爽。

支线 46 职务质问しかできない警官

触发条件	第二章
奖　励	女优映像“乙叶ななせ”、雇员“警官菊池”

途经千两通り北的时候会触发支线并完成，之后每隔一段时间经过这里都会被警察菊池逮住，让他检查身上一样东西，随便给他看个回复药就行了，检查完之后好感度会提升，好感度快满的时候会触发剧情。跟他协力一起打倒几个小混混即可完成任务并获得奖励。



支线 47 きのこ屋

触发条件	第二章
奖　励	エノキタケ、好友度满了之后可以雇佣“マフィアの首领”

前往“公园前通り里”右边的路有一条后巷，进去之后跟里面的人对话，帮他打倒个小混混之后即可获得奖励。之后还会开启跟キノコ屋的好感度槽，之后每隔一段时间过去帮他解决小混混顺便买蘑菇即可提升好感度。注意一口气买 5 样东西或者超过 5000 日元可以让好感度提升更高。但是买了一定数量之后他会离开，只能过一段时间再来找他。

支线 48 绝伦君・神室町

触发条件	第五章
奖　励	无

ピンク通り最难端跟光头的绝伦君对话即可触发并完成，之后开启跟绝伦君的好感度槽。之后每收集完一定数量的电话卡之后拿回去ピンク通り给他看就能提升好感度，收集够 30 张就足够将他相关的剧情全部触发完了。好感度到 80 左右的时候会触发剧情，这时候前往酒吧亚天使触发以下剧情，再回去跟他对话，好感度就会升到最高。

支线 49 金持ち君・神室町

触发条件	第六章以后
奖　励	1000万日元、开启跟真岛互相投资系统

跟公园前通り的桌球城里面坐着的金持ち君・福岛（教会桐生撒钱的那个人）对话触发，对话后支线任务会自动完成同时出现跟“金持ち君・福岛”的好感度槽，而且此后可以跟真岛互相汇款了（当然会被收取一定比例的手续费）。此后每过一章左右回来跟他对话可以给真岛汇款，汇款的金额固定，同时会加好感度，好感度快满的时候他会让桐生汇 100 亿，钱事先要准备好，汇款之后好感度就会涨到最高，此后汇款就不会再收手续费。

支线 50 気になる存在、ポケサ－ファイタ－！

触发条件	第二章以后
奖　励	模型四驱车车体デビルキラ－及其他配件、开启自定义赛道

前往模型四驱车比赛店那里跟ポケサ－ファイタ－对话就能触发支线并完成，之后会出现跟ポケサ－ファイタ－的好感度槽，之后每次参加比赛获胜（可以选重复的赛事但一定要获胜）即可提升好感度，好感度提升到一半的时候会有一个支线，让桐生一马去“中央通り”SEGA 的游戏店门外把ポケサ－ファイタ－找回来，剧情中选“子どもたちが待っているぞ”。

之后好感度快升满的时候还会触发一次剧情，这次到第三公园找回ファイタ－，之后就可以进行自定义赛道了。

支线 51 コンビニ店员・未帆

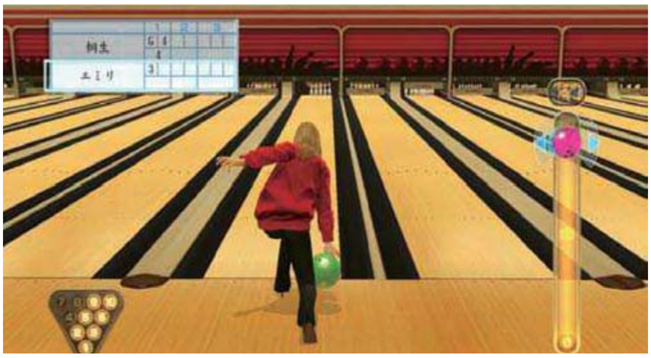
触发条件	随时可以
奖　励	【好感度80左右】背水の御札、味噌かつ便当；【好感度100】女优映像“通野未帆”、ポッポ 天下一通り店的所有权、商店追加新商品“味噌かつ便当”。

到ポッポ 天下一通り店买东西即可触发并完成，同时会出现未帆的好感度槽，槽会根据玩家买东西的金额上涨，升满了之后才能获得上述奖励。

支线 52 マツハボウル店员・エミリ

触发条件	随时可以
奖　励	【好感度100】マツハボウル的物业所有权、雇员“コケ太郎”、女优映像“丘咲エミリ”

到保龄球场跟店员エミリ对战，第一次赢了她即可触发支线并完成，之后会出现跟エミリ的好感度槽，提升方法同样是要跟エミリ对战，好感度 80 以上并且赌博王地区开放的状态下，她会邀请桐生参加一个比赛，选单人比赛，打 10 局，其中只要打出三次全倒即可完成比赛，让エミリ的好感度涨到最高。



支线 53 寿司吟の板前

触发条件	随时可以
奖　励	【好感度100】钓具“大海王”，店铺“寿司吟”的物业所有权

到天下一通り入口处东边的寿司吟吃东西即可触发支线并完成，之后会出现跟店老板的好感度，随着好感度上升，桐生可以拿钓到的鱼来这里找老板做成料理吃了。好感度满了之后会获得奖励。

支线 54 ゲーセン店员・るか

触发条件	第二章
奖　励	女优映像“佳苗るか”、游戏中心入货新游戏《スーパーハングオン》、饰品“觉醒头巾”

到神室町中央通り的游戏中心玩下游戏《Out Run》，玩一次之后会触发支线并完成，同时出现跟店员るか的好感度槽，之后每次来进行游戏都能提升一定好感度，好感度满了之后她会要求跟桐生进行一次比赛，分数只要比她高即可取胜获得奖励。

支线 89 バッカス修行

触发条件	第二章跟给流浪汉买酒之后
奖　励	无

跟バッカス老师对话，即可触发并完成，以后就能跟他进行流氓风格的修行了。



支线 90 カモジの修行

触发条件	解锁了狂奔风格之后
奖　励	无

在七福パ－ク跟カモジ对话触发，以后就能跟他进行狂奔风格的修行了。

支线 91 タツ姐の修行

触发条件	解锁了破坏王风格之后
奖　励	无

打的前往埠头跟タツ姐对话即可触发，之后就能跟她进行破坏王风格的修行了。

支线 92 生物最强を目指す男

触发条件	第二章
奖　励	无

在路上遇到カツアゲ君江头拓哉之后触发，成功打倒他一次就能完成。

支线 94 一族の长

触发条件	最终章打倒久濑之后，并且完成其他59个支线
奖　励	亚门のサングラス

完成全部支线之后会收到传呼让桐生一马到斗牛场跟亚门创战斗，斗牛场可以直接坐的士过去。击败亚门创即可完成。亚门攻略可以参照后文。

真岛吾朗篇

支线 49 ハートのネックレス

触发条件	第三章
奖　励	女优映像“栗林里莉”、饰品“隐し财布”

招福町东的ル・マルシェ门前触发，跟那个男人对话之后要帮他找一个能做赝品的人。之后去招福町会遇到一个可疑的外国人，触发对话之后得到“ファンさんの名刺”，拿回去给刚刚那个人即可。然后去招福町那个地址，进去之后会发现那个男人正在被一帮人欺负，注意他们全部都拿着武器，打倒他们之后即可完成任务。

支线 50 大道艺人

触发条件	第三章
奖　励	【选择失败2次以下】スタミナンロイヤル【选择失败3次或以上】スタミナンX

跟严桥上的铜人对话即可触发，过一段时间之后回来这里会站满了人，再回来跟他对话，帮桐像把人引开（中间会发生一场战斗）让他去洗手间即可，之后到旁边的披萨店跟他对话即可完成支线。剧情中的选项选“UFOや！と叫ぶ”和“十八番の曲を歌う”。

支线 51 龙と呼ばれそうな男

触发条件	第三章
奖　励	无

文左卫门筋存档点对面的那家很豪华的商店，靠近最右边那条柱子的时候触发。之后先打倒躲在里面那个不穿裤子的人，之后前往苍天堀通り东的鱼蛋档前面，这里会遇到年轻版的乡田龙司，虽说是年轻版但是作为一开始就能遇到的敌人战斗力比BOSS都要强好多倍，而且身上也很多钱，随便摔他一下就能跌出个一百多万。打倒他之后把裤子拿回去给那个人，结果那个人居然说要动员整条街的人去对付乡田龙司，真岛放心不下于是决定去看看，回去刚刚鱼蛋档那边，而结果是那帮小混混全部被乡田龙司放倒，接着乡田就这样回去做作业了。

支线 52 彼氏になってください

触发条件	第三章
奖　励	女优映像“爱须心亚”【评价4以上】小人ベルト；【评价2~3】萤石；【评价0~1】防弹ガラスの御守り

经过苍天堀通り的时候会触发，路上被一个妹子叫住去当她的男

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

朋友应付她爸爸，之后剧情里的选项会影响到支线奖励，剧情结束后就能完成支线。

问题	正确选项
お仕事は?	歯医者
知り合ったきつかけ	映画館で邻の席だつた
惚れた理由	ちょつとぬけてるところ
娘の嘘	嘘ってなんのこと?

支线 53 顔を変えられた男

触发条件	第三章
奖 励	武器“樱吹雪”

あしたば公园跟两母子对话，然后到另一边跟盯着他们的男子对话触发。过一段时间之后回来跟他对话会触发剧情，再过一段时间回来之后会发现母亲在找孩子。跟母亲对话之后到左卫门筋南边的存档点附近找到小男孩，之后会进入剧情并且触发战斗。敌人里有一个拿刀的和一个拿枪的，拿枪那个一定要优先解决，之后射杀拿刀的再解决剩下两个即可。

支线 54 インチキ宗教の罠

触发条件	第三章
奖 励	女优映像“古川いおり”、饰品“旅人の御守り”、【选对4次】素材“水晶”×5【选对2~3次】素材“玉钢”×10【选对0~1次】素材“材木”×10

招福町和あしたば公园交界处有一个大婶和两个白色衣服的人对话，靠近之后触发，跟大婶对话，得知原来她的女儿被宗教团体给骗了，想让真岛潜入这个宗教看看究竟。之后大婶会给真岛一个护身符“手作りのお守り”。到公园的角落找到两个白色衣服的人，剧情里记得选对宗教的名字“ムナンチョヘペトナス教”。这样就能进去调查了，之后在调查的剧情里面有4个跟教会相关的问题，选择的对错会影响到奖励。正确答案依次为“ヘペトナス”、“シュレピッピ”、“左腕を回した后に両手をあわせる”、“ムナンジョ・铃木”。

之后的选项选见到いおり的时候选“お母さん 悲しむで!”，这样就会进入跟教主的战斗，这个教主虽然特猥琐但还是有一定程度实力的，千万不要轻敌。

支线 55 ショルダーフォンの男

触发条件	第三章
奖 励	开启新的存档点



调查苍天堀通り西电话亭的时候触发，帮那个拿着携带电话的人到 M store 买电池，之后给他喝一瓶回复药，然后还要打倒两个杂兵，战斗胜利之后去招福町西的 M STORE 找他对话完即可完成任务。之后这个电话男会变成伟大的…………存档点。

支线 56 税金搾取

触发条件	第三章
奖 励	【答对3次】太古の守り石×5；【答对1~2次】アオダモの木切れ×5；【答对0次】水神石×5

法眼寺横丁神社的拐角处触发，跟绿色西装的人对话之后打倒另外4个上班族，然后跟绿色西装男聊关于税金的问题，选“语り合う”开始对话，对话的正确答案是“タバコ”、“ガソリン”、“8%”，答对的次数决定了奖励内容，剧情之后支线完成。然后真岛就成了对以后日本消费税有着重大影响的人了（误）。



支线 57 クロス・ワード

触发条件	第三章
奖 励	女优映像“长谷川しずく”【答对次数4】真珠×3；【答对次数2~3】トルマリン×5；【答对次数0~1】良质な铁×10

苍天堀通り东触发，跟蟹道乐门外的那对小情侣对话后进入剧情，全部正确选项为“ケーキ”、“ポープコーン”、“ショルダー”、“しょうゆ颜”。

支线 58 憧れのスタジアムジャンパー

触发条件	第三章
奖 励	エンカウントファインダー

严桥和左卫门筋交界处角落躺着的人对话触发，给他喝点回复药。等他醒来后对话，之后进入战斗，战斗里面要保护这个叫须田的家伙走到桥的对岸。不过这货实在太蠢了，不会打人不会躲，而且还很脆，所以真岛消灭敌人的速度要够快，不然那家伙很快就会被人打趴。一共有三波敌人，数量不是很多，如果实在过不去建议准备武器来打。走到对岸后就能完成支线。

支线 59~61 ハガキ职人・真岛 1、2、3

触发条件	第八章，支线任务49、50、52～58、62～65当中完成5个
奖 励	饰品“弁庆の御守り”

达成条件的时候回去 SunShine 的员工室里面触发，之后调查

桌子可以给电台投稿，投稿内容是选择自己曾经完成过的支线任务，如果电台采用了就会能完成支线，一共有三个，换言之要被采用三次，成功完成这三个支线之后电台的 DJ 会过来这里找真岛，并且送上奖励。



支线 62 1000 万元治验

触发条件	第三章
奖　励	1000万日元

在招福町西的后巷（舞蹈师傅附近）拐角处有个垃圾堆，靠近之后触发，之后到公园找到那个治验系员，对话后协助他们试新药。接下来有三场强制战斗，每场都是打 6 个壮汉，因为药品有副作用的缘故所以会出现各种奇怪的症状，第一场真岛的 HP 会不断下降，第二场会不停地随机切换战斗风格，第三场视力会变差。三场打完之后就能拿到 1000 万奖金。

支线 63 パッシーくんと呼ばないで

触发条件	第三章
奖　励	夜店小姐“パシ子”

从招福町西进入法眼寺横丁交界处触发，之后到招福町西的 M Store 门口找到**パッシ－くん**，给他一瓶回复药。过一段时间再回来又会见到他，之后要去**ドン・キホ－テ**给他买一双鞋（**スニ－カ－**），过一段时间再回来，又会看到他坐在店门口，跟他对话获得“汗拭き**シ－ト**”。拿去苍天堀侧道找到他的妹子，把东西交给她，结果发现原来她跟另一个男人一起骗**パッシ**－君的，而且那个男的还说自己很能打，于是接下来该怎么办大家都知道了吧。打倒他之后任务完成。

支线 64 落书きラブレター

触发条件	第三章
奖　励	女优映像“伊藤りな”、“平常心の手ぬぐい”

走近あしたば公园的厕所触发，提示厕所里有行字，选“返事をする”，过一段时间回来后会发现厕所里面有回信，随便回复了之后过一段时间再回来会看到新的回复。之后到招福町西的电话亭可以找到见面的对象。不过来到指定地方之后发现等待真岛的不是妹子，而是一帮大叔，揍趴他们之后拿到“平常心の手ぬぐい”，不过之后的对话得知跟真岛在厕所写信的人是另有其人。可惜真岛却没能跟りな见上面，只能擦肩而过。



支线 65 オバタリアンの恐怖

触发条件	第三章
奖　励	夜店小姐“悦子”

苍天堀通**り**的**ずぼらや**旁边的鱼蛋档查看排队的人触发，过一段时间之后回来看看这个鱼蛋档会再次遇到这个大婶，之后再过一段时间回来，帮大婶打倒个持刀的杂兵即可完成支线。

支线 66 今夜はパーティナイト

触发条件	第四章
奖　励	无

到迪斯科厅マハラジャ跳舞三次，重新进去舞厅，走近正对着门口的白色衣服妹子触发，之后要跟一个男的比赛跳舞，选曲是《I wanna take you home》，只要跳的比他高分即可完成任务。

支线 67 おじさんだって踊りたい

触发条件	完成支线66之后
奖　励	无

再次进入迪斯科厅**マハラジャ**，走近吧台之后触发，之后要跟一个大叔比赛跳舞，同样只要把他高分即可完成，选曲是《Friday Night》。



支线 68 传说のボディコンダンサー

触发条件	完成支线67之后
奖　励	贵重品“**イゾ**扇”、夜店小姐“矶部先生”

再次进入迪斯科厅触发，这次轮到跟矶部先生对决，选曲是《恋のディスコ・クイーン》觉得难的话建议选 EASY 难度进行比赛。只要比她高分即可完成支线。

支线 69~74

触发条件	第七章夜店经营系统开启以后
奖　励	女优映像“有村千佳”、“纱仓まな”、“上原亚衣”、“大槻ひびき”、“初美沙希”

这 6 个支线分别是真岛夜店里 6 位白金级妹子的相关支线，每个妹子只要完成她们全部的特别训练项目之后就会触发，支线的内容基本上都是剧情，剧情后支线就会自动完成，同时会解锁对应的女优映像。

支线 75 谜の电话主

触发条件	第七章
奖　　励	前后一共奖励150万日元、夜店小姐“谜の女”加入

走近招福町南的存档点电话亭触发，接了电话之后对方会让真岛给他那一把手枪“9ミリオ－ト”，在龙虎饭店那边买或者合成，弄到手之后带回来电话亭这边放下，能拿到20万日元，之后任务完成，同时开启跟神秘电话的好感度槽，随后他还会让真岛带东西过来，每完成一次就会提升一定量好感度。要求的道具全部可以让龙虎饭店进行武具探索获得，分别是青龙刀（探索アジア东部），トルマリン（南米，ジャングル，委派美人サンバダンサ－去），樱吹雪（支线53能获得）。把这些东西都给了他之后，他会约真岛到苍天堀侧道的南侧见面，但这里等待真岛的是三个黑服的敌人，其中两个拿着枪一个拿着刀，打倒他们之后回去电话亭那边跟サイモン对话，任务就会全部完成，之后还有一个“谜の女”加入真岛的夜店。

支线 76 苍天堀の金持ち君

触发条件	第七章剧情发展到去Grand的时候
奖　　励	1000万日元

在Grand对面能看到一个弹吉他的人，靠近他之后触发，同时会出现跟金持ち君・谷冈的好感度槽，支线完成。然后还会开启撒钱开道系统。再跟他对话可以开启桐生和真岛两人之间的金钱互相投资系统，也就是说真岛和桐生两人之间可以互相把钱给对方，不过当中会被受取一定额度的手续费。

支线 77 苍天堀の绝伦君

触发条件	第七章
奖　　励	【好感度100】商店ダイコクドラック追加商品“绝伦ハブドリン”，是游戏中最强的回复药。

靠近小电影店的时候触发，对话后会触发跟绝伦君的好感度槽，任务完成。之后每次看完映像出来之后都会遇到他，然后顺便会提升好感度。但是过一段时间他就不会出现，当玩家阅览过的影响超过15个之后会再次出现，此时他会让玩家去帮他去苍天堀通り的商店“ダイコクドラッグ”买一瓶“绝伦ハブドリンク”回来给他就能全部完成。

支线 78 ぬいぐるみ少女

触发条件	第三章
奖　　励	【好感度100】夜店小姐“ぬい子”、饰品“セキュリティ财布”

跟苍天堀通り东SEGA游戏店门外的小萝莉对话触发，过一段时间之后回来找这个小萝莉，发现她会被坏人们缠上，帮她把坏人们全部揍趴，任务就会完成，同时还会开放跟ぬいぐるみ少女的好感度。好感度提升的方法是给她夹各种娃娃然后送给她。依次是要送リスのマロン（带帽子的那种小松鼠）红色青色各一个，文雀プンちゃん（粉红色圆滚滚的小鸟）。送了三次之后，再过一段时间回来会发现小萝莉在游戏店门外哭，过去问她发生什么事，之后来到河边打倒两个小混混救下她妈妈。获得“セキュリティ财布”奖励，并且好感度升到最高。

支线 79 神味庵の主人

触发条件	任何时候
奖　　励	【好感度100】女优映像“羽月希”、饰品“トラブルファインダ－”、钓具“钓大河”、可提携店铺“神味庵”

到神味庵吃个东西即可触发，对话后任务完成，同时开放与神味庵老板的绊值。以后每次来这里吃东西都会提升好感度，到快满的时候会触发剧情，神味庵的老板会因为车祸进了医院，店员希要代替老板接待客人，她会要求真岛帮忙收集三种鱼类，分别是サケ、スッポン和ウナギ（鲑、鳖、鳗），全部可以在河边钓回来，去钓之前建议到M store花3千万买一把“超钓神”和一些鱼饵，这样会轻松很多，钓到指定的鱼之后拿回去神味庵就能完成支线，获得上面的奖励。



支线 80 ステイルのバ－テン

触发条件	任何时候
奖　　励	【好感度100】女优映像“羽月希”、饰品“トラブルファインダ－”、钓具“钓大河”、可提携店铺“神味庵”

到BAR ステイル喝一杯酒触发，开启跟酒保的好感度槽，同时任务完成。之后每隔一段时间到这里喝酒会增加好感度。之后每次来喝酒都会增加一定量的好感度，快满的时候会触发特殊剧情，剧情选“シェリ－樽”，“バランタインをオススメ”，“フル－ティ－な香りがする”选项正确次数决定奖励，剧情后任务完成。

支线 81 ガンダ－ラ店员

触发条件	任何时候
奖　　励	可提携店铺“ガンダ–ラ”

到苍天堀的映像店ガンダ－ラ随便看一段女优录像之后触发，同时自动完成并且出现跟店主的好感度槽。之后每次来这里看录像都会提升一定的好感度，快满的时候会出现支线剧情，他会委托真岛去找传说中的录像带回来，这时候去真琴的仓库前面会遇到一个女人，跟她对话之后去M STORE买关东煮（おでん盛り合わせ）过来给她吃，之后她会将传说中的录像带交给真岛，拿回去录像店给老板即可。之后再次进入映像店就能提携这家店。

支线 82 ゲ－セン店员・今日子

触发条件	第三章
奖　　励	女优映像“真木今日子”、游戏店入货新游戏“ファンタジ–ゾ–ン”、可提携店铺“セガ苍天堀”

进去苍天堀通り东的游戏店，门旁边有个店员，到旁边的

机器上玩一下那个游戏《SPACE HARRIER》就能触发剧情，对话之后支线自动完成并且开启跟今日子的好感度槽。后面每次来玩游戏都会提升一定程度的好感度，之后她会要求跟真岛进行比赛，赢了她即可。好感度满了之后才能获得上述奖励。

支线 95 米木との仕合い

触发条件	第四章
奖　励	无

到公园跟米木对话即可触发并完成，之后就能找米木进行喧哗师的战斗训练了。

支线 96 フェイフウの修行

触发条件	第三章
奖　励	无

到龙虎饭店跟**フェイフウ**对话触发并完成，之后就能找他进行强打者的战斗训练。



支线 97 アレシの修行

触发条件	第四章
奖　励	无

到招福町西的后巷跟アレシ对话触发并完成，之后找她可以进行舞蹈者的战斗训练。

支线 98 游ぶカネ欲しいさに

触发条件	第三章
奖　励	无

在路上遇到**カツアゲ君**川桥直也之后触发，成功打倒他一次就能完成。



支线 99 究极の计划

触发条件	第三章
奖　励	无

打倒川桥之后カツアゲ君就会换大江健次出现，同样打倒他即可完成。

支线 100 苍天堀の危机

触发条件	最终章，完成其他全部39个支线任务
奖　励	亚门の**サングラス**

完成其他全部支线任务之后真岛就会收到传呼，坐的士前往斗牛场跟亚门丈战斗，打倒他即可完成。

最强 BOSS 亚门击杀攻略

亚门创



■第一阶段



■第二阶段

亚门向来作为《如龙》系列”历代都有的隐藏最强BOSS登场，本作有两个主人公，所以亚门也有两人。其中桐生一马的对手就是亚门创。开始战斗前建议事先将药品买满，身上要穿最好的防具，战斗风格先切换到“狂奔形态”，同时 Gear 槽也要事先蓄满，能力也要全部升满。然后再去斗牛场。

亚门创的战斗有两个阶段，第一阶段他拿着一门大炮，大炮的攻击有两种，一种是抛物线炮弹三连射，这是最常用的招式，炮弹的射击频率很高，而且着弹之后还会发生小范围的爆炸，一旦中了就难免会遭到后续连环炮的伤害。炮弹单发的伤害比较低，连续被打中不至于死掉，但是会眩晕，一旦眩晕或者倒地，亚门就会发射另一招——“月光炮（误）”。至于 LEGEND 难度下月光炮的威力，以全能力升满，并且将堂岛之龙风格升到 Lv2，而



且身上有穿防御力19，对铳18防具的桐生一马在满血的状态可以勉强硬吃一发，不过通常被这招打中的时候前面通常难免会中几发炮弹，因此基本上就是秒杀的了。这里介绍一个很简单的方法，开场的时候马上第一时间冲过去接近亚门，注意一定要以S型走过去，任何直线走动都绝对会被他的炮弹准确命中。接近他之后马上切换成破坏王风格，之后马上用□□□△这套连段打他，因为破坏王风格在Gear 3状态下所有攻击都带有霸体，而且亚门的炮弹威力不高，因此可以跟他直接血拼，当桐生的血量低于70%时再吃药也不迟。不过血拼的过程一定要注意别让攻击动作停下来，否则没了霸体就会被他炸飞，然后就是吃月光炮的结局了。只要没有这种失误，直接血拼到进入第二阶段都没问题。

亚门的HP剩下一半的时候会进入第二阶段，亚门会扔掉大炮以拳头作战，拳头的不至于秒杀但是威力很高，这时候就不适宜血拼了。这阶段场地上空会出现一架UFO，UFO会不断掉下桌椅，而且会翻起大风滚动这些桌椅，如果被桌椅撞到会受到连续伤害并出现硬直，如果此时还遭到亚门的攻击就有可能会挂掉。看到他扔掉大炮的时候要马上切换成狂奔风格开始绕场跑，躲避亚门和桌椅。UFO会不定期掉落一瓶无敌药水，一定要抢到，喝下之后会有一定时间进入无敌状态（身上会出现白光），这时候是切换成破坏王或者流氓风格对亚门反击的好机会。但是进攻的时候仍然要留意飞机掉落的东西，如果看到无敌药就要马上停止攻击换风格过去抢。如果被亚门抢到了无敌药水，必须停止进攻换回狂奔风格逃跑，同时要尽量跟UFO保持较近的距离走动，等它掉落无敌药水之后再第一时间抢过来。因为有无敌药水的关系，第二阶段只要别太贪功，解决亚门只是时间的问题。

亚门丈



比起亚门创，亚门丈显然没那么强大，一方面是因为他基本没有一击秒杀的可怕招式，二方面是真岛有赖招可以屈死他。

亚门丈的战斗同样有两个阶段，第一阶段的攻击风格有点像桐生一马的堂岛之龙风格，而第二阶段他会拿出刀子，战斗风格类似真岛的岛野狂犬风格。上面说的赖招就是装备在神社用CP交换的“斗神の护符”，这个护符可以让真岛快速回复Gear槽并且不会下降。然后就是用强打者风格直接发动喧哗奥义敲他头直到把他敲死为止，如无意外的话这个方法可以让亚门丈毫无还手之力，惟一缺点是效率比较慢。不过觉得玩家可以事先准备双节棍之类的武器，喧哗奥义威力会比直接用棍子敲要高。

房地产经营 详细攻略

攻略建议（必读！）

1、制压了娱乐王的区域之后，优先制压赌博王的地区，因为这块地区的收益额是最高的，而且离事务所比较近，发生了妨碍事件也方便过去解决。

2、早期先重点发展赌博王的区域，资金也尽量用来投资赌博王地区的。

3、其余两个地区假如有一个发生了妨碍，如果懒得跑地图可以先放任不管，因为没有发展，收益本身就微不足道。

4、玩房地产的阶段最好是一边挂着收益一边去做其他支线。

5、桐生一马最好用CP去将收益速度提升3级，这样来钱会快很多，但是不用升太多，因为实际上你做支线期间没这么多闲功夫整天跑回去的，升太高只会浪费CP。

6、房地产是个需要长线投资的系统，每次收益完成之后都必须将自己所有的商铺强化一遍，虽然这样会导致早期收益很低甚至入不敷出，但是可以节省后期的时间，百利而无一害。

7、各个地域必须各个击破，因为制压成功的地域不会再发生妨碍事件，是真正的稳定收入来源。

8、最！最！最！重要的一点！每个地域必须配置经理人，否则遭到企业抢夺就会束手无策，特别是赌博王和艺能王地区，企业价格都是一亿、十亿出头的，如果自己有强化过，重新买回来的价格还会比之前更高，非常不值。

桐生一马全雇员加入条件

区域经理（マネ-ジャ-）

名字	加入条件	工资	★	景气影响力
平田凡夫	初期加入	10万日元	1	0、1、1、0、-1
长冈保	初期加入	20万日元	2	0、0、0、0、-2
记者・春日	完成支线5后加入	30万日元	3	-1、2、-1、-2、-3
コケ太郎	完成支线52并且与エミリ好感度最高后加入	30万日元	3	-1、1、1、-1、2
*サチ子	完成支线17后加入	30万日元	3	0、1、1、1、-2
娱乐王	娱乐王地区制霸后加入	60万日元	3	0、1、1、2、-2
电脑王	电脑王地区制霸后加入	40万日元	4	0、1、2、-1、-2
赌博王	赌博王地区制霸后加入	40万日元	4	-4、1、3、4、-3
パピオン加藤	完成支线12后加入	40万日元	4	-2、-2、-2、4、-2
*スピニング监督	完成支线12后加入	100万日元	5	0、0、2、2、-3

注：标有 * 号的雇员在初期要优先入手。

保镖（ガ-ドマン）

名字	加入条件	工资	★	治安影响力
平刚	初期加入	10万日元	1	-1、1、-1、-1、-2
TAKA植松	初期加入	10万日元	1	0、0、0、0、-2
ビデオ・ボ-イ	完成支线24后加入	20万日元	2	0、-1、2、-2、-3
小清水くん	完成支线21后加入	20万日元	2	0、-1、1、-1、-2
竹下乐太	娱乐王地区制霸	30万日元	3	-1、1、1、1、-2
明电波也	电脑王地区制霸	60万日元	3	-1、1、1、2、-2
ジャガ-	风俗王地区制霸	30万日元	3	-1、1、0、2、-2
*警官・菊池	完成支线46并且与菊池好感度最高后加入	40万日元	4	-4、1、3、4、-3
リ-ロン	完成支线8后加入	40万日元	4	-2、-2、-2、4、-2
マフィアの首领	完成支线47并且好感度到最高后	100万日元	5	-1、1、2、2、-2

注：标有 * 号的雇员推荐优先入手。

TIPS 打亚门丈的时候真岛的道具箱里会不知不觉多出一些回复道具“スタナミンスパ-ク”，如果喝掉HP和Gear槽会直接降到最低。另外还会拿到写着“亚门”字样的纸巾——什么时候被塞进来的完全是个谜。

顾问（アドバイザ-）								
名字	加入条件	工资	★	饮食	销售	娱乐	风俗	企业
高田友美	初期加入	40万日元	1	○	○	×	×	△
ヒロ千叶	初期加入	48万日元	1	△	×	○	○	×
*マゾおじさん	完成支线7后加入	220万日元	2	×	×	×	○	◎
凶	完成支线6后加入	280万日元	2	×	△	◎	△	×
*亚天使のママ	到亚天使喝数次酒之后加入	720万日元	3	◎	×	○	○	×
マルサ・丸井	击破了电脑王，完成支线13后加入	880万日元	3	×	○	○	×	◎
风俗王	风俗王地区制霸后加入	2600万日元	4	○	△	○	◎	△
芸能王	艺能王地区制霸后加入	2700万日元	4	△	◎	○	△	○
*占い师	完成支线1后加入	2800万日元	4	○	○	◎	×	○
*ミラクル	完成支线23后加入	4800万日元	5	○	◎	◎	○	△

注：标有 * 号的雇员推荐优先入手。

编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
1	パチンコニュ-エデン	娱乐	1840万	–	517万5000	690万	1035万	1380万
2	パチンコマルフク	娱乐	1840万	–	517万5000	690万	1035万	1380万
3	神室ヘルスプラザ	风俗	1240万	139万5000	209万2500	279万	418万5000	558万
4	すき焼き 村中	饮食	1400万	157万5000	236万2500	315万	472万5000	630万
5	ニョキニョキ学园	风俗	1080万	40万5000	60万7500	81万	121万5000	162万
6	ヘルス姫りんご	风俗	1640万	184万5000	276万7500	369万	553万5000	738万
7	（有）原岛设计	企业	1320万	148万5000	222万7500	297万	445万5000	738万
8	百合酒	饮食	–	39万	58万5000	78万	117万	156万
9	ポッポ 天下一通り店	销售	好感度获得	51万	76万5000	102万	153万	204万
10	寿司吟	饮食	好感度获得	144万	216万	288万	423万	576万

每期固定总收益：6378 万

地域占领剧情触发条件

条件	触发事件
占有率30%	进入办公室时茉莉奈会提醒桐生占有率已经达到30%了
占有率60%	该地域的亿万长者会发来挑战信，以不战斗的方式，并且以10%的占有率为赌注进行对决，此时所有收益活动也会停止，直到桐生接受并完成挑战为止
占有率90%	该地域的亿万长者会发来最后的决斗信，这次就是进行武斗了，桐生打赢他们之后就能完全制压该地方

占有率提升方式

提高占有率的方法有两种，一种就是收购企业，另一种就是给企业升级，单个企业的等级会让区域占有率增加一个百分比，具体增加量如下表所示，还有一种方法是マネ－战斗，对方抢夺企业失败会损失 1% 的占有率。占有率可提升空间是远高于 100% 的，只不过到达 100% 之后就不会再变化了。

企业等级	增加占有率
S	+12%
A	+10%
B	+8%
C	+6%
D	+5%

注：数值不会叠加。

占有率 30%

占有率达到 30% 的时候，在事务所门外会遇到娱乐王的手下前来捣乱，一共有 3 个人，要注意其中一个人拿着电枪，要优先解决掉，另外还有一个敌人拿着小刀。可以善用周围的单车或者牌子来快速解决。

占有率 60%

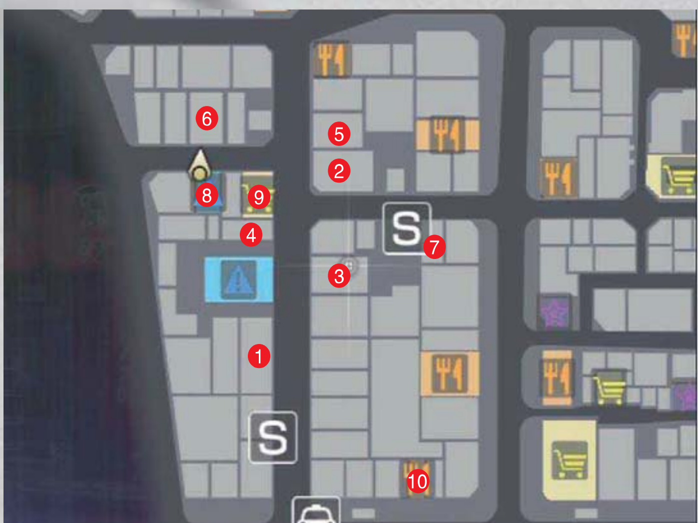
娱乐王会邀请玩家到ピンク通り北的 K 房比试唱 K，互相以 10% 的占有率为赌注，比试的歌曲是《JUDGEMENT 审判》，娱乐王的成绩是 80 点，只要我们的成绩超过 80 点就能获胜——这个分数要求可谓非常低。赢了他之后他表示不会就这样罢手的。

占有率 90%

娱乐王会约玩家到セレナ后面的空地进行决斗，这次它会带上 3 名手下，同样是之前打过的那几个人，不过他们这次没带武器，娱乐王一般会躲在后面，所以可以先解决他的手下，最后再跟他单挑，不过娱乐王本身的能力还是挺强的，不能轻敌。

娱乐王地区攻略流程

店铺详细地址



电脑王地区攻略流程

店铺详细地址



编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
1	カメラのショ–キチ	销售	6240万	234万	315万	468万	702万	936万
2	パチンコアロハ	娱乐	7520万	–	705万	940万	1410万	1880万
3	アサイ第三ビル	企业	5120万	192万	288万	384万	576万	768万
4	パチンコスリ–セブン	娱乐	7840万	–	735万	980万	1470万	1960万
5	回转寿司 天宝寿司	饮食	5120万	64万	96万	128万	192万	256万
6	ラブリ–バニ–	风俗	5600万	52万	78万	104万	156万	208万
7	中国料理 北京	饮食	4160万	74万	111万	148万	222万	296万
8	AMUSEMENT GAME YOU	娱乐	5920万	74万	111万	148万	222万	296万
9	ドレミファゾ–ン	娱乐	地域解放后初期拥有	28万	42万	56万	84万	112万
10	HLセガ 中道通り店	娱乐	好感度获得	64万	96万	128万	192万	256万

每期固定总收益：8072 万

占有率 60%

占有率到达 60% 之后，电脑王会邀请桐生到中央通り的游戏店进行比赛，在游戏店门口会发生战斗，必须先打倒三个杂兵才能进去。

遇到电脑王之后双方拿 10% 的占有率进行比赛，项目是古老的赛车游戏《Run Out》，电脑王的成绩是 500 万——笔者认为这场比试是惟一有点难度的。500 万点跟达成目录的要求的分数一样，在《Run Out》中至少要驾驶到第四段赛道才能达到这个分数，这个要求玩家熟悉这些赛道，并且失误比较少才能达成——如果表现好的话，翻车一次还有救，翻车两次基本上就没机会了，所以占有率到达 60% 之前建议大家事先去练习一下。

不过就算输了也没关系，顶多就是亏了 20% 的占有率而已，得花点时间才能把这个差距追回来。

占有率 90%

电脑王会再次约桐生出来，这次轮到武斗。别看电脑王一脸宅样就是个菜，其实还是能打架的，同场还有几个杂兵。战斗方法依然是先打死杂兵然后再对付电脑王，这次战斗的场地内有不少杂物，特别是有高伤害的单车，可以善加利用。战斗胜利后就能完全制压电脑王的区域了。同时狂奔风格技能盘里的封锁区域会解开一半。

风俗王地区攻略流程

店铺详细地址



编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
1	セクハラコップ	风俗	1亿240万	384万	576万	768万	1152万	1536万
2	キャバレ–バレンタイン	风俗	1亿6000万	–	1500万	2000万	3000万	4000万
3	とんてんしゃん	饮食	9600万	120万	180万	240万	360万	480万
4	アラビアレコ–ト	销售	1亿5680万	588万	882万	1176万	1764万	2352万
5	神室世界剧场	娱乐	1亿880万	408万	612万	816万	1224万	1632万
6	テレクラカルチェラタン	风俗	8906万	336万	504万	672万	1008万	1344万
7	横雁堂美术	销售	1亿1520万	432万	648万	864万	1296万	1728万
8	ノ–パン烧肉パラダイス	风俗	1亿2480万	–	1150万	1560万	2340万	3120万
9	洋食モスカウ	饮食	1亿240万	128万	192万	256万	384万	512万
10	（有）林工务店	企业	地域解放后初期拥有	32万	48万	64万	96万	128万

最终每期总收益：1 亿 6832 万

占有率 60%

风俗王约桐生对决的项目嘛……其实是一个打赌，赌桐生能否在电话俱乐部里用 3 分钟的时间成功约到妹子出来。电话俱乐部的具体玩法可以参照后文的小游戏介绍部分，这里就简单提示一下，画面中漂浮出来的文字只要过一段时间没选，正确答案就会变色提示玩家，如果玩家眼明手快而且能准确命中目标的话，全程看答案射击时间也是足够的。比试成功的话能够获得风俗王区域的 10% 占有率，反之则失去 10%。战斗胜利之后还要跟风俗王的手下打一场架。

另外这段剧情比较搞笑，桐生在电话里成功约到的妹子居然就是风俗王本人，知道真相的他无奈说了句："虽然赢了比赛，但感觉却像输了。"

占有率 90%

风俗王会约桐生到还是之前的电话俱乐部门口进行私斗，同样是武斗。一开始最好先跟它保持距离，消灭了杂兵之后再对付它。风俗王的体型比较粗壮，不容易打出硬直，而且比较喜欢用投技，这一点也是要注意的。

战胜了风俗王之后就能制压它的区域，同时破坏王风格技能盘的封印区域会解锁一半。

赌博王地区攻略流程

店铺详细地址



编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
1	パチンコBIGSTAR	娱乐	3亿2640万	–	3060万	4080万	6120万	8160万
2	神室スカラ座キネマ会馆	娱乐	2亿7520万	1032万	1548万	2064万	3096万	4128万
3	三和レジャ–会馆	企业	2亿6880万	1008万	1512万	2016万	3024万	4032万
4	ニュ–モンマルトル	娱乐	2亿6240万	984万	1476万	1968万	2952万	3936万
5	パチンコニュ–コスモス	娱乐	2亿2400万	–	2100万	2800万	4200万	5600万
6	TOKYOポプリ	企业	2亿7520万	1032万	1548万	2064万	3096万	4128万
7	ギブソンホ–ル	企业	3亿720万	1152万	1728万	2304万	3456万	4608万
8	NYホットドッグ	饮食	2亿480万	256万	384万	512万	768万	1024万
9	神室そば	饮食	地域解放后初期拥有	32万	48万	64万	96万	128万
10	マツハボウル	娱乐	好感度获得	176万	264万	352万	528万	704万

最终每期总收益：3 亿 6448 万

占有率 60%

赌博王跟桐生决斗的项目是自然是赌博了，两人以 10% 的占有率在女子格斗俱乐部进行打赌，赌哪个妹子会赢。因为是桐生可以先选角色，而且赌博王必定会无视角色能力和胜负赔率押另外一边的妹子，所以我们只要押最强的那个金发眼镜娘ジェニファ–即可轻松获胜。

占有率 90%

老规矩，跟赌博王进行武斗。战斗地方是“剧场前广场里”，他会带上 4 名手下，难度比其他地域稍微高一点点，基本方法也是先用破坏王风格处理掉四周的杂兵，之后再切换回狂奔风格跟他好好地单挑即可。战斗胜利后就能制霸赌博王区域，同时狂奔风格技能盘封印区域会解锁一半。

艺能王、金融王地区攻略流程

店铺详细地址



编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
1	disco city boy	娱乐	12亿8800万	–	5760万	7680万	1亿1520万	1亿5360万
2	神室の汤	娱乐	9亿7280万	608万	912万	1216万	1824万	2432万
3	ホテルブル–ライト神室	企业	9亿9840万	–	4680万	6240万	9360万	1亿2480万
4	ホテルマ–メイド	企业	9亿2160万	1728万	2592万	3456万	5184万	6912万
5	光月剧场	娱乐	7亿9360万	496万	744万	992万	1488万	1984万
6	テレクラリンリン坊	风俗	9亿2160万	–	4320万	5760万	8640万	1亿1520万
7	ホテルダイヤモンド宫殿	企业	9亿9840万	1872万	2808万	3744万	5616万	7488万
8	ホテルホワイト	企业	9亿2160万	1728万	2592万	3456万	5184万	6912万
9	ポケサ–スタジアム	娱乐	好感度获得	416万	624万	832万	1248万	1664万
10	ときわ食堂	饮食	初期拥有	288万	432万	576万	864万	1152万

最终每期总收益：6 亿 7904 万

占有率 60%

艺能王的物业价格都非常高，所以占有率要达到要求难免要存钱一段时间。占有率 60% 的时候艺能王会约桐生到迪斯科厅跳舞，比赛曲目是《I'm gonna make her mine》，难度同样比较高，建议选 EASY 难度进行挑战。战斗胜利后可以获得 10% 的占有率。

占有率 90%

到达这个占有率的时候艺能王会约玩家到七福町停车场进行决斗，因为后续的战斗还比较多，所以快到 90% 的时候就要做好准备。跟其他人不同，艺能王被打败之后会马上“跳反”帮助桐生，然后合力对抗亿万长者的幕后大黑幕——金融王，所以接下来的战斗是与艺能王合力打金融王的两个手下，打赢他的手下之后金融王会离开。

金融王

收复了艺能王之后回去办公室，发现山野井带着一大堆文件到金融王那里去了。之后前往天下一通り的入口处，风俗王会开车载桐生去金融王的大本营。到达大本营之后有两场战斗，第一场是再跟金融王两个保镖打，这次没有人合作，而且他们的能力也比较强，会有一点点难度。

打赢了两个手下之后，还要跟金融王打一场，金融王 HP 有两行而且拿着手枪，不过本体的能力非常弱，只要别停止进攻就不用担心遭到枪击，场地内的石台是攻击力非常高的道具，可以捡起来使用。

打败金融王之后，桐生的房地产相关剧情便全部结束，同时会解锁隐藏的战斗风格——堂岛之龙。另外还能解锁女优映像“白石茉莉奈”。

夜店经营 详细攻略

攻略建议（必读！）

1、再强调一次，不要浪费 CP 点数去买妹子，除非其他内容已经全部兑换完成了。

2、能够收妹子的支线任务必须优先完成，特别是支线 17 收回来的大阪大妈，初期的 TALK 值就是几乎是满的，而且很耐用不易累，可以说是早期应对富豪级客人的强力大杀器，当然前提是那些富豪要有这方面的取向。

3、除了大阪大妈，前期妹子们的连勤能力不高，所以竞争战之前要合理安排放假，调整妹子们的心情，确保最强阵容能以好状态出战。

4、制压了 MARS 区之后，

第二个目标建议选 VENUS，因为不仅有千佳老师，而且收益也是最高的。不过在缺少白金级妹子的前提下要赢竞争战难度略高，而且根据剧情**ユキ**还不能参战，所以想一步登天的同学支线妹子一定要收齐，而且要事先调整好体力，让最强阵容出战，笔者当时几乎只是仅仅以十多万的差距获胜的，如果实在打不赢的话还是老老实实地先去攻略 JUPITER 吧。

5、完成夜店相关的剧情以及全部妹子们相关的支线之后，真岛这边就可以封铺了，因为来钱速度被桐生那边完全碾压。

6、每次营业之后必须给妹子们进行特别训练，一方面是因为特别训练可以获得高额经验同时不影响营业收入，让刚加入的妹子能更快进入状态，另一方面是因为每个人训练项目都有 7 次，加起来一共有 42 次，如果全部挤到后期训练，会浪费很多时间。

7、粉丝数是只会增加不会减少的，就算你开店之后什么都不干（任由客人进来坐 10 秒然后生气离开），营业结束依然不会有任何影响，顶多是没有收入白给工资罢了，粉丝数不降反升，因为每次营业前只能给一个妹子进行特别训练，所以后期如果只剩下妹子们的特别训练没完成，就这样放置 PLAY 刷场次也没关系。

8、平时营业如果为了快速增加粉丝，可以多送点礼物，但是区域镇压完了之后就不再需要粉丝了，此时就可以不再送礼物。

9、竞争战的时候严禁送礼物，结账时的选项优先问客人是否延长（贫乏的客人除外），其次是要选赞美妹子让她回复 HP，视情况也可以给妹子送东西让她回复更多 HP。

10、后期全部地区攻略完成之后，如果想通过这个模式赚钱的话，推荐只瞄准 MOON 区的客人营业，MOON 区粉丝数超过 1W8 之后就不会出现“大富豪”以下的客人。

11、沙希酱不愧为苍天堀续航力第一的连勤王！耐用（cao）不会累，就算经历了 MOON 的惨烈战斗，其他妹子在第二天几乎全军覆没的情况下惟有沙希仍然屹立不倒。

各区可提携店铺分布

MARS 区



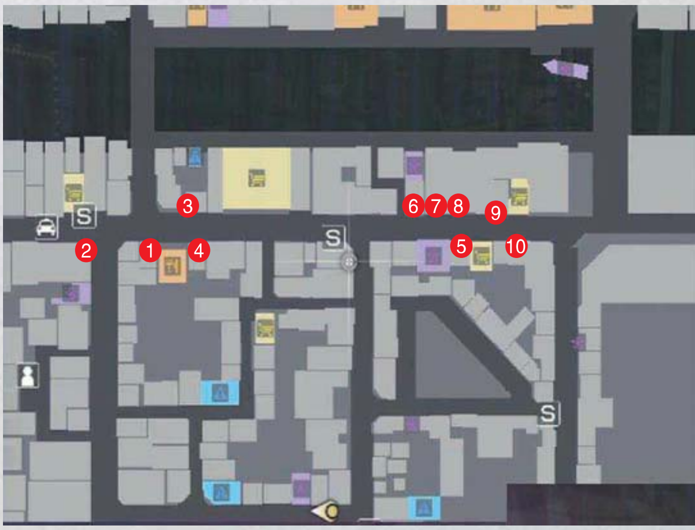
编号	物业	粉丝数	提携费用
1	ガンダ−ラ	240人	好感度提携
2	サロンROSE	80人	250万
3	ロンロン	150人	430万
4	サラリ−マン	70人	200万
5	ええやろ寿司	55人	170万
6	乐宴苑	30人	110万
7	あかすり いい娘	120人	360万
8	居酒屋なにわ	40人	150万
9	ぬきや本铺	90人	300万
10	ミ−ト今野	25人	50万

JUPITER 区



编号	物业	粉丝数	提携费用
1	スマ−ト ボ−ル	200人	800万
2	ぶんさ剧场	450人	1600万
3	まいど食堂	50人	250万
4	河内轩	70人	280万
5	瓢箪	100人	450万
6	御廉田不动产	180人	1000万
7	レストランミカド	80人	250万
8	ニシホリ米店	130人	400万
9	寿司 登贵	150人	800万
10	焼き鸟かばち	90人	350万

MERCURY 区



编号	物业	粉丝数	提携费用
1	神味鹿	350	好感度提携
2	国际月桃剧场	500人	3300万
3	理容あしたば	120人	300万
4	寿司つる	190人	800万
5	M族苍天堀店	350人	1750万
6	かつ金	160人	800万

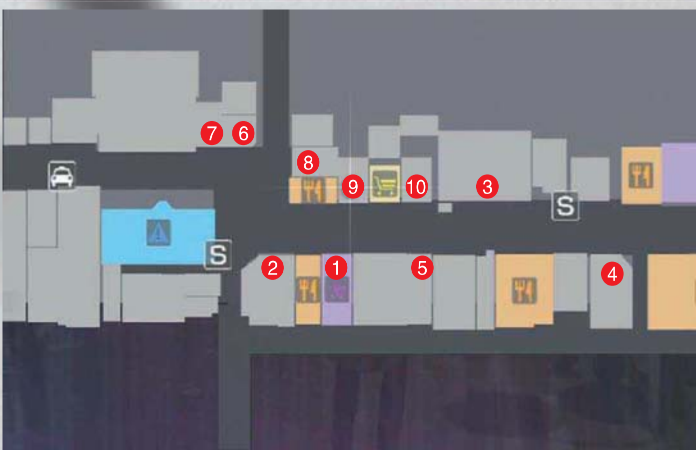
编号	物业	粉丝数	提携费用
7	ザ・メガロポリス	300人	1300万
8	エクソダス	250人	950万
9	ハムラビレコ-ド	130人	300万
10	居酒屋渔师丸	150人	500万

VENUS区



编号	物业	粉丝数	提携费用
1	HLセガ	550人	好感度提携
2	ふぐ田	220人	1400万
3	牛ます本店	330人	2200万
4	苍久シネマ	450人	2600万
5	洋果子マリアンヌ	260人	1500万
6	ウインデ西	650人	5500万
7	やき鸟とりっこ	120人	500万
8	デスカレ-	140人	1100万
9	苍天歌舞伎座	600人	4200万
10	クレ-プきゃつつ	180人	1000万

MOON区



编号	物业	粉丝数	提携费用
1	BAR ステイル	700人	好感度提携
2	ふぐ乃 堺	1000人	8700万
3	横堀座	1700人	1亿8500万
4	饭奉行	800人	6700万
5	ホルモン铁治	950人	1亿
6	炎华饭店	550人	5600万

编号	物业	粉丝数	提携费用
7	滨どん	320人	2000万
8	ニュ-ガルシア	380人	2500万
9	泪坂酒场	870人	8400万
10	あかんたれ	750人	7600万

全小姐加入方法

名字	加入途径
白金级	
ユキ	初期加入
千佳	VENUS区制霸后加入
まな	MOON区制霸后加入
亚衣	MARS区制霸后加入
ひびき	MERCURY区制霸后加入
沙希	JUPITER区制霸后加入
金级	デスカレ-
矶部先生	完成支线68后加入
悦子	完成支线65后加入
ぬい子	完成支线78后加入
谜の女	完成支线75后加入
圣子	CP交换
明菜	CP交换
静香	CP交换
小泉	CP交换
银级	
パシ子	完成支线63后加入
喜代子	CP交换
顺子	CP交换
思步	CP交换
慕乃实	CP交换
明美	街上劝诱
博子	街上劝诱
春海	街上劝诱
铜级	
远藤	初期加入
ナミコ	初期加入
マリリン	CP交换
ちづ	CP交换
みつ子	街上劝诱
ふさ江	街上劝诱
きらら	街上劝诱，如果跟奥德赛谈判的时候有做好准备，教学完了会自动加入，下同
ウメ	街上劝诱



全接客练习正确答案

ユキ
第一次
盆栽……?
とにかく褒める
年寄りの客にうってつけ
俺も男の人やで
第二次
なんとなく分かるわ
色んな女の子がおってええ
好きなら颃张れるのでは
せめて下の名前
第三次
えんがわやな
ぜひお愿いしたいわ
お客を全员俺やと思え
颃张つとると思うで
第四次
盆栽
企业の见る目がない
ビシビシしごいたるわ!
睡眠はじゅうぶんにな
最终回
ユキちゃん成长したよな
いつでも頼ってくれや
爱しき人
だ 大事にしいや

亚衣
接客练习
第一次
今度一绪に食べ行こうか!
マッサ-ジしてもらう
うちに来てくれてよかった
气にせず气乐にいこう
第二次
年上の男から见ても魅力的
接客业やからしかたない
彼氏だけが见れる一面やな
かわええやないか
第三次
亚衣ちゃんみたいな娘
料理上手
产まれる前
やめさせる
第四次
これから一绪に颃张ろう!
俺も元气をもらつている
お金が全てやない
俺は婿入でも构わない
最终回
サンシャインへようこそ
许すわけにはいかん!
良いところが多すぎるか?
今度一绪に行こうか

千佳
第一次
千佳ちゃんにピッタリやな
多少違つた方がおもろい
人生 回り道も大事や
嫌でも笑颜は作るべき
第二次
悪い男に骗されるタイプ?
俺には理解できんなぁ
相手に合わせんでええ
道に迷うのは得意やろ?
第三次
おしとやかで女らしい娘
买いたいものを忘れたりな
结婚した俺が想象できない
大事な存在やで
第四次
いつもの片がええ
热情的やな
とういう家庭を筑くんや?
仕事でもイイ出会いはある
最终回
俺も乐しいからな
乐しんでやるのが1番やろ
千佳ちゃんにはな
他の店に行かんでくれ!

沙希
第一次
かつこいい趣味だな
唐扬げ大好き
いいお母さんになにそうや
俺が退治しに行つたろか
第二次
俺は男らしいかな?
甘えてみたらどうや
相手の子 喜んだやろうな
ええんやないか
第三次
目标に向かつて走る执念
连勤してくれたら助かる
カラアゲ
ある
第四次
兄弟多かつたもんな
辛くなつたら言うんやで
寂しいけど应援するで
やみくもにやつてもあかん
最终回
女の子やもんな
これで勉强に集中できる
怪我したら大变やで
お兄ちゃん……か

まな
第一次
自分へのご褒美あげんとな
まなちゃんにソックリ
嘘つきやからわかるんかも
ディッシュ用意しとかんと
第二次
ホンマに恋爱经验ないんや
おかしくない
おじいちゃん相手に商卖や
わかつた
第三次
气になる人なら
俺はMや
いつか痛い目を见る
无理せんと病院行きや
第四次
自分のペ-スで话しや
教えてくれてありがとな
自分を磨いたりな
マジメな一面を知れた
最终回
まながいれば无敌
精神的なもんかもな
ちょつと嫉妒した
みんなのこと大事やからな

ひびき
第一次
时には严しい
无理したらあかん
どんな漫画が好きなんや?
无理する必要はない
第二次
ええ考えやと思う
ひびきちゃんの声が好き
俺も甘えさせてくれや
それ可爱いやん
第三次
子供に嫌われる
女の子の素晴らしさ
年上や
あまり元气やない子も好き
第四次
体が心配
いつか分かる日がくる
お店のことで精一杯
俺も游んでみたいわ
最终回
背负い込みすぎや
ひびきちゃんは幸せやな
器のでかい男
ありがとう

MARS 区攻略流程

MARS 区粉丝数 1000 人以上

跟阳田对话之后可以去 MARS 的店门口视察，这里会遇到 MARS 的台柱——亚衣。而且会跟 MARS 的店员触发一场强制战斗。

MARS 区粉丝数 1000 人以上

达到这个人数后从 SunShine 出来就会发生剧情，在店门外会看到亚衣被几个男人纠缠，帮他解决掉这几个人即可，亚衣这次来是替 MARS 给真岛带来口信来的。

MARS 区粉丝数 1500 人以上

MARS 正式发来挑战信，这时候在营业菜单中选择“ライバル战”就能跟他们进行竞争战，MARS 的经营额度大概在 1200 万左右，如果之前有让支线里的小姐加入的话，很轻松就能碾压他们。营业胜利之后就能制压 MARS 区，同时亚衣会加入。真岛的喧哗师技能盘封印区域会全部解封。额外还能获得 3 亿奖励。



MARS 的狂热模式效果

狂热槽	效果
1	强制让SunShine的2名客人滚蛋（对我方狂热状态的客人无效，下同）
2	强制让SunShine的4名客人滚蛋
3	强制让SunShine的所有客人滚蛋

JUPITER 区攻略流程

JUPITER 区粉丝数 800 以上

跟阳田对话触发 JUPITER 店的视察事件，这里会遇到 JUPITER 的台柱——沙希。不过这次不会发生战斗，但是当粉丝数达到 1500 人以上的时候就会有三个人来 SunShine 捣乱，将他们击倒即可。

JUPITER 区粉丝数 3000 人以上

JUPITER 正式发来挑战信，可进行竞争战。JUPITER 的狂热槽效果是让我方全体参战的小姐 HP 下降，HP 下降会令她们的能力值也跟着下降，应对客人的时候便会更加困难，所以一定要把握好点餐的机会，以及发动狂热模式来给妹子回复 HP。JUPITER 的营业额在 1800 万左右，同样是可以被支线妹纸碾压的范围，加上 MARS 的亚衣加盟，实际上比较轻松。竞争战胜利之后木塚还要求跟真岛来一场一对一的拳头较量。木塚的招式中夹带不少投技，喧哗师如果学会了“必死投げ”的话可以轻松反击。打倒他之后 JUPITER 就镇压完成，沙希加入。真岛的强打者风格技能盘封印区域解封一半，额外还有 10 亿奖励。



JUPITER 的狂热模式效果

狂热槽	效果
1	SunShine全体小姐HP-400
2	SunShine全体小姐HP-600
3	SunShine全体小姐HP-800

MERSURY 区攻略流程

MERSURY 区粉丝数 1000 人以上

跟阳田对话就会出发 MERSURY 区的视察剧情，实际上只是真岛被ユキ喊去买醋而已，视察的过程中会触发一次战斗，对几个 MERSURY 区的店员，打赢了即可。

MERSURY 区粉丝数 4000 人以上

触发竞争战，MERSURY 区的狂热模式是降低我方小姐的心情，可以说是最弱的一个狂热模式效果了。MERSURY 的营业额大概在，2800 万左右，保证有 3000 万的营业额就能击倒他们。之后也不会发生战斗，毕竟水村是个老头了。剧情后ひびき加入。真岛的舞蹈者风格技能盘封印区域解锁一半，额外奖励 10 亿。

MERSURY 狂热模式效果

狂热槽	效果
1	我方全员心情-1
2	我方全员心情-1
3	我方全员心情-1

VENUS 区攻略流程

VENUS 区粉丝数 5000 以上

中间虽然也有视察剧情，不过不会发生战斗。但是有一点要注意！！他们带来挑战信的同时，**ユキ**也会被拐走，如果不在竞争战获胜，**ユキ**会一只处于离队的状态。所以这个区的粉丝数到 5000 之前一定要培养好**ユキ**以外的战力。

竞争战会在缺少**ユキ**的情况下进行，而且 VENUS 的狂热状态效果有赶客＋扣 HP 的效果，所以一定要做好充分的准备。VENUS 区的客人是偏向于 LOVE 和 TALK 两项能力的，销售额大概在 3500 万左右，保证在 4000 万以上的营业额才能获胜。



VS 金原

竞争战胜利之后还要跟金原进行一场一对一的 PK，金原的 HP 有 2.7 行左右，擅长反击，因此推荐用攻击范围长而且伤害高的强打者模式对战。战斗胜利后千佳加入，真岛的强打者技能盘封印区解封一半。额外获得 10 亿奖励。

VENUS 的狂热模式效果

狂热槽	效果
1	随机让SunShine 2名客人滚蛋，并且让全体妹子HP-100
2	随机让SunShine 4名客人滚蛋，并且让全体妹子HP-200
3	随机让SunShine 6名客人滚蛋，并且让全体妹子HP-300

MOON 区攻略流程

MOON 区粉丝数 10000 人以上

粉丝在 2000 人和 5000 人的时候都有剧情发生，但是没有战斗，到 10000 人的时候月山才会正式发来挑战状。MOON 区富豪级别以上的客人很多，而且也很眼尖，要求范围什么都有，所以妹子一定要有足够的实力才能应战。不过还好这个时候店里至少会有 5 位白金妹子了，培养一下让她们全员出动，再配合支线 NPC 的帮助，取胜也是很轻松的。MOON 的狂热模式会扣减妹子们的体力和心情，所以事先一定要通过调休保证主力妹子们能以最佳状态出战。MOON 的营业额在 5000 万左右，我方保证营业额有 6000 万可稳胜。

VS 月山

竞争战结束之后还要跟月山单挑打一场，战斗模式和能力跟金原相似，所以对付他也是沿用之前的方法即可。战斗胜利之后，月山的秘书会突然“跳反”。并且约真岛到他自己的店 Grand 见面，前往 Grand，进去后会触发战斗，跟秘书请来的 4 个保镖打。他们各自的能力都比较强，身体结实很难打出硬直。推荐用强打者风格，利用喧哗奥义各个击破。另外如果舞蹈风格有跟师傅练习学会了“同士讨ちの极み”，用这招也轻松对付他们。

战斗胜利之后号称苍天堀最强女郎的まな会加入，同时真岛会觉醒“岛野狂犬”的战斗模式。额外还会获得 100 亿奖励，还有解锁女优映像“朝仓ことみ”。至此，苍天堀夜店经营剧情全部结束。



龙虎饭店

真岛吾朗遇到了在第三章遇到了飞虎老师之后就可以在龙虎饭店进行各种跟武器相关的委托，玩家可以在这里获得各种强力的武器和防具，为后期的战斗带来便利。加上游戏的达成目录和奖杯要求有几个项目跟武具探索有关，所以后期必须经常光顾龙虎饭店——不是为了吃饭。桐生一马第五章以后在神室商店街也能找到龙虎饭店的分店，但是只能买卖武器，不能探索和制作。

真岛和桐生曾经获得过的武器（战场里捡的不算）基本上都可以在龙虎饭店购买到，而且两人的记录是共通的，因此真岛和桐生之间虽然不能互相交易武器防具，但是对方拥有的武器都可以到龙虎饭店买回来。

龙虎饭店主要服务内容

武具探索：（真岛专用）委托世界各地的人去探索武器和素材。

武具购入：花钱直接购买武器，不需要素材，但是价格会比较贵。曾经获得过的武器，以及作成过的武器都可以买到（除了黄金枪等稀有武器），但是没作成出来的不能直接买。曾经获得过的武器名字前面会写着一个“济”字。

武具作成：（真岛专用）花费素材和金钱制作武器，价格要比直接购买便宜，但是没有获得过的武器还需要得到制作菜单才能进行制作。

武具卖却：卖掉武器或防具

武具修缮：花钱回复武器的耐久度，或者给枪械上弹，玩家手上拥有的武器跟捡回来的武器最大不同之处在于不会打坏，耐久度耗光了之后会仍然留在装备格子里。

武具探索方法



首先是选择探索的地域，然后是选择委派人，每个地区的探索费用不同，而委托人的价位和能力也各不相同，选择了委托人之后，画面右边会显示出他能拿到哪些道具回来——注意那个列表可以翻页，其中道具名字后面的正方形格子里的数字是该素材的出现几率，玩家可以给他追加预算，让道具出现几率提升以及委托时间减少。决定了之后委托人就会出发。

委托经过一段时间之后，默认是五分钟，但是追加金额越多，时间就会越短，真岛就会收到老板娘的传呼，此时回去龙虎饭店跟她对话就能结算探索成果。探索回来的东西除了武器、防具、饰品之外，还有素材等等。

全素材收集方法

注 1：获得方法里写明了派遣的，表示派这个人出去必定能获得。

注 2：下表中介绍的取得方法很多都不是仅有的方法，但至少是最有效的

注 3：素材只有真岛能拿到，桐生拿不到，所以就算商店有卖，桐生也是买不到的。

编号	名称	稀有度	获得方法
1	铁材	1	商店：えびすや 苍天堀
			派遣者：パックパッカ–
2	铅の块	1	探索：日本（町道场等）/アジア西部
3	ネジ	2	商店：ドンキホ–テ 苍天堀
			派遣：欺诈师
			探索：日本/アジア西部

编号	名称	稀有度	获得方法
4	バネ	2	商店：ドン・キホ–テ 苍天堀
			派遣：元・マフィア
			斗技场：无尽斗宴
5	锁	3	商店：えびすや 苍天堀
			探索： 派遣 元ヤクザ
6	良质な铁	3	商店：えびすや 苍天堀
			派遣：武器マニア
			支线：クロス・ワ–ド
7	玉钢	4	派遣：情报屋
			支线：インチキ宗教の罠
8	上质なネジ	4	派遣：パイロット
9	黑色の金属粉	5	探索：日本
			斗技场：无尽斗宴
10	白色の金属粉	5	探索：日本
			斗技场：无尽斗宴
11	银色の金属粉	6	探索：日本
			斗技场：无尽斗宴
12	金色の金属粉	6	探索：日本
			斗技场：无尽斗宴
13	形状记忆合金	7	派遣：元海兵
14	银块	8	售卖机：100万
			探索：南米/アジア西部/东欧/日本
15	金块	9	派遣：国际的スパイ
			探索：日本
	矿物类		
16	研磨石	1	商店：えびすや 苍天堀
			派遣：旅艺人
17	磁石	1	商店：ドン・キホ–テ 苍天堀
			派遣：远洋渔师
18	火山岩	2	探索：日本/北中米/南米/アフリカ/アジア西部
19	ガラス材	2	探索：日本/北中米/南米/アフリカ/アジア西部
20	黑曜石	3	探索：北中米/南米/アフリカ/アジア西部
21	琥珀	3	派遣：部族の若者
22	萤石	4	探索：日本/北中米/南米/アフリカ/アジア西部
			支线：彼氏になつてください
23	トルマリン	5	派遣：美人サンバダンサ–
24	水晶	6	探索：北中米/南米/アフリカ/アジア西部
			支线：インチキ宗教の罠
25	翠玉	7	探索：北中米/南米/アフリカ/アジア西部/西欧
26	真珠	8	探索：アフリカ/アジア西部/西欧
			支线：クロス・ワ–ド
27	ルビ–	8	探索：アフリカ/アジア西部/西欧
28	ダイアモンド	9	探索：アフリカ
29	虹色の欠片	9	派遣：武器ブロ–カ–
30	谜の辉石	10	派遣：海贼の首领
	机构		
31	铁の齿车	2	探索：日本/北中米/アジア东部/アジア西部/东欧/西欧/アフリカ
32	ICチップ	3	派遣：元警官
33	精密机械の基盘	4	派遣：テクノ・ミュ–ジシャン
34	高性能基盘	6	派遣：世界的指挥者
35	超高电压电池试作型	8	派遣：武器マスタ–
36	重力变换装置テスト机	10	派遣：政府高官
	石油制品		
37	プラスチック	1	商店：えびすや 苍天堀
38	ラバ–材	2	探索：北中米/アジア东部/日本
39	强化プラスチック	4	派遣：石油ブロ–カ–
40	石油コ–クス	6	派遣：王子
41	合成纤维	8	探索：北中米
			小游戏：将棋 难度“ぼちぼちかな”获胜奖励
	木材		
42	枯れ木の枝	1	探索：日本/北中米
43	木雕りの熊	1	探索：日本/北中米
44	材木	2	派遣：ホ–ムレス
			斗技场：绝叫游戏

编号	名称	稀有度	获得方法
45	流木	3	派遣：プロレスラ–
46	カ–ボンファイバ–	4	派遣：冒险家
47	丈夫な木材	4	派遣：木こり
48	アオダモの木切れ	5	探索：日本/北中米
49	神木の叶	6	派遣：密卖人
50	神木の木切れ	8	派遣：思想家
			斗技场：罗刹の狂宴
51	千年树の枝	9	派遣：日本/北中米
	毛皮		
52	兽の毛皮	1	派遣：有名タレント
53	きれいな毛皮	2	商店：ドン・キホ–テ 苍天堀
54	上质な皮革	4	派遣：美人欺诈师
55	熊の毛皮	5	派遣：武道家
56	サラブレットの鬣	7	派遣：旅の演奏者
57	猛兽の毛皮	8	探索：アジア西部/东欧
			斗技场：刑场游戏
58	神兽の毛皮	10	派遣：日本人の佣兵
59	丈夫な糸	1	探索：日本/北中米/アジア西部
60	リネンの布	2	商店：えびすや苍天堀
			派遣：アスリ–ト
61	インド 绵の布	3	商店：えびすや 苍天堀
			派遣：中华料理人
62	ウ–ル	5	派遣：ロックミュ–ジシャン
63	シルクの布	6	探索：西欧
64	カシミアの布	7	派遣：女スパイ
65	虹色の织物	9	探索：日本/アジア东部
	火药		
66	花火玉	2	商店：ドン・キホ–テ 苍天堀
67	火药	4	探索：日本/西欧
68	强化火药	6	派遣：元テロリスト
69	爆药	8	派遣：佣兵
70	军用爆药	9	探索：南米/アフリカ
	ア–ティファクト		
71	藁人形	1	探索：北中米
72	幸せの人形	1	探索：北中米
73	漆黑の带	2	派遣：人气司会者
74	咒いの手枷	3	派遣：シャ–マン
75	水神石	3	探索：北中米
			支线：税金榨取
76	火打石	3	探索：北中米
77	血染めの布	4	派遣：里组织シンジケ–ト
78	金印	4	探索：日本/北中米/アジア东部/アフリカ
			斗技场：罗刹の茶会
79	鬼面石	5	探索：北中米/西欧
			斗技场：阎魔の斗宴
80	袖の破れた羽织	5	派遣：交涉人
81	大蛇の抜壳	5	派遣：政治活动家
82	凤凰の羽	6	探索：西欧/アフリカ
			斗技场：阎魔の狂宴
83	田舍流派の目录	6	探索：日本/北中米/南米/アジア东部/西欧/アフリカ
			小游戏：将棋难度“そんなに无い”难度获胜
84	蛇柄の眼带	6	探索：日本/北中米/南米/アジア东部/西欧/アフリカ
85	太古の守り石	7	派遣：自称天使
86	真红の勾玉	7	派遣：自称恶魔
87	梅轩の锁	7	探索：日本
88	肉户の镰	8	探索：日本
89	剑豪の棹	8	探索：日本
90	金の印笼	9	探索：日本
91	ぼろぼろの羽织	9	探索：日本
			小游戏：将棋 难度“それなりにある”胜利奖励
92	龙の泪	9	派遣：元搜查官
93	龙の瞳	10	派遣：死の商人
94	神杀しの札	10	探索：日本/アジア西部/南米
95	龙の髭	10	派遣：元军人
96	龙の牙	10	派遣：元保安机关职员

究极斗技攻略

试炼斗技

其之一

角　　色	最弱桐生（限定流氓风格）
胜利条件	打倒所有敌人



这场战斗有一个限制条件，就是一定要用武器才能给敌人造成伤害，所以场地内散落了很多武器。敌人里面有两个拿着手枪，还有多个那个刀子的。开场画面的时候就要第一时间找到拿枪两个人的位置，开场之后马上跑动起来，并且先捡起锤子或者棍子之类的高威力武器将拿枪的两个人打死，然后捡起手枪对着拿刀的人射击，之后再用其他武器对付剩下的人。

另外这一关有几个要注意的地方，场地的左边有一门大炮，虽然威力高范围大但是只有4发，而且这门大炮一旦捡起来就无法扔掉了，子弹打光了之后只能用一招很别扭的招式攻击，所以如果一定要用这门大炮，一定要等敌人不多，或者自己能确保4发子弹全灭他们才去捡。此外，开战时场地右边地上有一把看上去像是散弹枪的武器，实际上只是油墨枪，作用不大，可以无视。

如果不小心陷入倒地硬直，起来的时候一定要留意周围有没有拿着刀的敌人，如果有，一定要不停地往反方向按回避，因为他们很喜欢算准时间等你起来的时候来一刀，一般抢攻是抢不过他们的，所以一定要先回避。

其之二

角　　色	最弱桐生（限定破坏王风格）
胜利条件	打倒所有敌人

场地是跟尾田打的办公室，敌人数量极多而且全部拿着棍子，打这关的方法只有一个，就是拿场地内的凳子沙发跟他们对砸。不过因为是最弱状态，所以桐生的破坏王风格攻击时没有霸体，切忌被敌人全方位围攻，否则一旦倒地就会遭到对面的乱棍殴打了。开战的时候马上抢攻——因为身边就有沙发，先打飞一部分敌人，然后利用回避来走位，靠近其他道具再慢慢清扫他们，只要注意别被围攻，成功削减了敌人数量，胜率就会提高很多。

其之三

角　　色	最弱真岛
胜利条件	无

很无聊的一关，不能打对方，也不能被对方打到，拖延时间越长分数越高，失败了就算完成。

其之四

角　　色	最弱真岛（限定强打者）
胜利条件	打倒所有敌人

比较简单的一关，虽然所有敌人都拿着长棍子武器，但是攻击欲望比较低，推荐连段是□□△，简洁利落高伤害，能快速地将敌人打倒顺便积蓄斗气槽。敌人里面又一个人拿着电枪，能发动喧哗奥义的时候优先打死他，其次是两个拿着大锤子的胖子。

其之五

角　　色	最弱桐生（限定狂奔风格）
胜利条件	打倒所有敌人

虽然只是杂兵战但是难度不低，敌人全是丧尸，一共分4批出现，在上一批敌人大概剩下3只左右就会出下一批，每一批里面有一只战斗力是特别强的，会防守会回避而且会高伤害的连段，平时可以趁他的攻击硬直反击，如果一套连段打过去被它防住了要马上用三连回避拉开距离，以免遭到反击，它死防守的时候可以绕到他侧面进攻。

场地内因为有很多其他的杂兵，而且狂奔风格不太擅长群殴，所以被围攻会比较头疼，尽量多走位，别被敌人从四周围起来。高级的那只必须尽快击杀，否则下一批到来，出现了两只高级丧尸同场的情况会非常麻烦。

将敌人打晕了之后发动狂奔风格的喧哗奥义可以一口气对多个敌人造成伤害，善加利用这招能为战斗带来很大帮助。

其之六

角　　色	最弱真岛（舞蹈风格限定）
胜利条件	限定时间内赚3000万日元

这个是要跟3只舞蹈师傅卖艺演出赚钱，这个游戏的规则是你只要攻击并且踢倒他们一次就能得到钱，金额最初是30万，如果真岛能一直不遭到攻击，每次踢倒他们获得的奖励金额就会提升，之后是60万、90万、120万甚至到300万，所以这个斗技项目的就是要尽可能地踢倒他们而不被攻击到。当然难度也是有的，因为那三个人如果被踢倒了，而且真岛又在附近的话，他们会马上使出反击旋风脚，所以一定要小心。如果能将奖励额打到300万/倒的话，达成目标就很轻松简单了。



推荐连段是□□△，只用倒立旋风脚即可，派生的回旋踢千万不要用。旋风脚发动期间能位移，尽量用脚尖踢倒他们然后一击脱离。其次推荐的招式是□△，其余招式不推荐。

其之七

角　　色	最强桐生（破坏王风格限定）
胜利条件	限定时间内赚3000万日元

这个就是タツ姐的训练内容，用箱子砸假人拿钱。这个任务倒是非常简单……原因是最强破坏王桐生，因为有攻击霸体，场地内那些会开枪的假人几乎可以完全无视掉了。只要挑300万的箱子来砸，砸烂所有假人的时候就能刚好达成目标。

其之八

角　色	最强真岛
胜利条件	打倒全部敌人

这个挑战附加内容是真岛会同时陷入三种药效的状态，即持续掉血、视野变黑、风格随即切换。敌人一共有4批，第一批是拿着武器，第二批是在弁天屋里的壮汉歌舞伎，第三批是普通敌人，当中有个实力较强的胖子，第四批则是面具男其中一个拿着长刀。

说实话这个挑战有点考验RP，毕竟风格随机切换。如果切换到喧哗师就捡道具战斗，场地内有不少很实用的道具。切换到舞蹈风格就用奥义“同士讨ち”，以及□□□□△的托马斯回旋进行倒地追击。棍子形态视情况用□□□△压制或者□□△吹飞。总的来说就是看着办吧。

其之九

角　色	最强桐生（堂岛之龙）
胜利条件	无伤打倒所有敌人

比较难的挑战，敌人一共有4批，第一批是杂鱼，先用□□□□△△一套连段正好可以解决中间那个带刀的人，此时另外两个人应该胆怯状态，先杀掉胖子，然后再对付瘦子。第二批出来的是只有一个人，这个人比较擅长回避，斗气槽建议先留着，想办法用单车之类的东西把他打死，或者可以打倒他之后用投技摔他等等。第三批敌人是一个死胖子和两个拿手枪人。死胖子很喜欢用飞踢，而且距离和追向很强，一定要保持在视角内否则捡个道具的时间都有可能遭到他偷袭，而且手枪射他还几乎打不出硬直。个人建议是见面第一时间用喧哗奥义将他打死（所以刚刚才要保留斗气槽），之后再消灭两个拿手枪的人，记住在他们举起手枪的时候马上往两边跑动就不会中招。两个手枪男的HP很短，两拳就能揍趴一个。第四批敌人也是单个人，一个战斗力挺强的黑手党，不说别的，直接捡手枪两发带走即可。

其之十

角　色	最强真岛（岛野狂犬）
胜利条件	无伤打倒全部敌人

真岛的岛野狂犬比堂岛之龙要实用很多，所以这个也稍微简单一些。主力连段是□□□△，连段后面接△派生攻击。要注意真岛的□攻击初段起手很慢，不适合跟别人抢起手。杂兵同样有4波，第一波是三个拿着棍子的人，第二波是一个拿着电锯的大胖，等他攻击落空了从他背后进攻即可。第三波也是三个杂兵其中一个拿着枪。优先解决掉拿枪的。第四波是一个扇子男，扇子男出场后要马上防御，因为他有可能一见面就下你一扇。之后要马上拉近距离，然后用□□□□△攻击破防追打。



乱战斗技

其之一

角　色	最强桐生（限定流氓风格）
胜利条件	限时内打倒全部敌人



限时是1分30秒。桐生在真岛的夜店里大打出手的项目，敌人有三波，其中有个别敌人拿着太刀，不过不足为惧。最强桐生在Gear 3以上的时候□□□□△后面可以再接一下△，这套连段的伤害非常高。可以作为主力招式来清扫敌人，另外，由于地形的关系，用投技抓住敌人的时候靠近围栏可以将敌人扔出去直接秒杀，善用这一招也可以大大节省时间。

其之二

角　色	最强真岛（限定喧哗师风格）
胜利条件	限时内打倒全部敌人

限时是1分30秒。个人认为乱战斗技里最难的项目，因为真岛的喧哗师真不擅长群战和速杀。所以这个斗技时间非常紧迫，稍有失误时间就不够用了。这场战斗有三波敌人，其中第一波有六人，第二、三波各有三人，其中最后一波里有个HP很长的杂兵。基本打法是建议各个击破，特别是第一波敌人，如果太急于一次打多个人的话反而容易遭到围攻，得不偿失。真岛自己最好维持在Gear 3状态，输出会高很多，但是喧哗奥义也要积极地用，用完之后将斗气槽打回来就是了。推荐连段是□□□△，打倒敌人之后补一招喧哗奥义击杀。第一波敌人剩下最后1个人的时候就要温存一下斗气槽将他打倒。等第二波敌人出现之后马上用奔跑△或者投技接△将任意一个敌人（最好是那个胖子）放倒，然后接一招喧哗奥义击杀。第二波最后一个人的时候也要温存斗气槽，第三波出现之后，穿着紫色衣服的那个壮汉HP特别长，战斗力也比其他人高而且会用投技，绝对要小心。这里建议还是先支开两个小的用喧哗奥义打倒，最后再对付壮汉。如果能在Gear 3状态让壮汉吃一招喧哗奥义可以给予很高的伤害。

总的来说时间还是很紧迫，过不去的话必须多练习几次。

其之三

角　色	最强桐生（限定狂奔风格）
胜利条件	限时内打倒全部敌人

限时是1分30秒。同样是非常简单的项目，毕竟狂奔风格是单挑最强的风格之一。敌人会分三批出现，其中第一批是多个杂兵，这些杂兵的HP很短，注意别被他们围攻，将单个人孤立起来当做单挑那样各个击破即可。第二、三批出现的敌人都只有一个，其中一个是穿着唐装的老头，另一个是穿着柔道服的人。战斗力比一般杂兵强一点，不过基本打法一样。先用横回避绕到他们的侧面攻击，用□□□□△或者□□△等简洁的连段将他们放到在地，然后用喧哗奥义踩头或者用△攻击补伤害即可。

其之四

角　色	最强真岛（限定强打者风格）
胜利条件	限时内打到全部敌人

限时是 1 分 30 秒。时间稍微有点紧迫，但总的来说难度还不算高。战斗的场地非常空旷，因此可以很充分地发挥强打者风格的实力。推荐连段是□□△，这招简单利落而且伤害高，判定范围也不小，这些优点都非常适合这种争分夺秒的场合。敌人同样有 3 批，第一批 6 人，随后两批各 3 人，其中各有一个高级杂兵。因此建议在上一波快打完的时候温存一下斗气槽，等他们出现了之后马上对着看上去最壮的那个人直接来一发喧哗奥义，注意一定要 Gear 3 才能发挥出可观的威力。



其之五

角　色	最强桐生（破坏王风格限定）
胜利条件	限时内打倒全部敌人

限时是 1 分 30 秒。能用最强桐生破坏王风格的斗技都不难——这个也不例外。敌人有三波，其中第一波几乎所有敌人都拿着枪，第二波三个人，有一个人拿着散弹枪，而第三波三个人则没有枪械，但是有一个高级杂兵。

打第一波的时候开场先朝最近的两个杂兵，用回避走过去，然后第一时间抄起沙发攻击他们，只要沙发能命中两个人，桐生就能获得瞬间获得很高的 Gear 槽。有了 Gear 槽的话，破坏王风格的攻击动作就会带有霸体了，这个霸体就连枪械都无法打出硬直。不过千万不要停下攻击动作，否则还是会倒下的。连段推荐□□□△。第二批敌人出现之后，也要第一时间用回避快速接近，优先解决掉拿枪的人。

其之六

角　色	最强真岛（限定舞蹈风格）
胜利条件	打倒所有敌人

限时是 1 分 30 秒。难度比前面两个真岛的稍微低一些，开场的时候敌人有三个拿着刀子。随后出现的敌人也同样会拿到刀子。舞蹈风格推荐连段用□□□△，对倒地的敌人可以有效增加伤害。另外，舞蹈风格还自带针对双人的喧哗奥义。

其之七

角　色	最弱桐生
胜利条件	限时内打倒所有敌人

限时仅仅 10 秒，时间非常紧迫的挑战，正确打法是开场后不要捡武器，第一时间去打死背后拿枪的敌人，用流氓风格打，一套□□□□△连段打倒，然后补一脚或者喧哗奥义击杀，之后迅速捡起枪射杀其他人。期间其他敌人有可能冲过来干扰，尽量走好位置别被他们干扰到。

其之八

角　色	最弱真岛
胜利条件	限时内打倒所有敌人

限时同样只有 10 秒，正确打法是开场后捡起右边三个油桶背后的大炮，然后迅速射杀所有人。为了防止错手捡到油桶，建议先把油桶踢开之后再捡。

其之九

角　色	最强桐生
胜利条件	限时内打倒所有敌人

限时 2 分 30 秒，全风格可用，虽然有几个高级敌人但是难度跟主线的杂兵战无异。场地的角落里有沙发，走过去之后切换破坏王风格然后用霸体攻击迅速解决即可。

其之十

角　色	最强真岛
胜利条件	限时内打倒所有敌人

限时 2 分 30 秒，敌人配置跟桐生那边差不多，地上也有很多现成的武器，不过笔者推荐用舞蹈风格打。□□□△是群战的神技（前面 3 下□可以到安全的地方空发），另外还有“同士讨ちの极み”这些群战神奥义，没有比这个风格更适合的了。另外，Gear 3 且附近敌人有 3 人以上时发动奥义“络め讨ちの极み”也能迅速消灭敌人。

金满斗技

金满斗技 6 个项目全部都是跟カツアゲ君打的，所以如果你没办法以最弱形态单挑打赢カツアゲ君，那这个斗技就很难过了。鉴于之前一直没有介绍过カツアゲ君怎么打这里就简单讲解一下。

カツアゲ君有 4 个人，但是攻击模式是完全一样的。金满斗技没有限制战斗风格，所以最弱桐生推荐用狂奔风格，而最弱真岛推荐用强打者风格作战。

カツアゲ君常用的招式有 3 种，一种是直线冲撞攻击，被撞到会倒地，之后就算起身按得再快，肯定还会被踩一脚或者被摔一次，金满斗技里面最弱形态的主角勉强能挨下一套撞击和踩脸。第二招是一套甩拳＋踢腿＋双手甩拳的三段攻击，不过他经常只出第一下。而且第一下的硬直很小，如果不马上进攻的话他就可以防御了。所以实战时经常会出现玩家看到他甩完第一拳之后就想冲过去攻击结果被后面踢腿打中的情况。所以一定要记住，他用拳攻击其实是有三段的，太小心会失去进攻机会，但是后面两下也不得不小心，必须冷静应对和判断。第三招是大幅度甩拳头，这招的动作幅度比上面那招甩拳要夸张，而且打完之后会出现一个跪地的硬直，这时候是输出的好机会。

桐生的狂奔形态推荐连段是□□△或者□△，而且最好从他侧面或者背后打，正面很难破防的。只有当它用大幅度甩拳的时候才用□□□□□□□△这种高伤害连段。每次连段打完之后必须用三连回避拉开距离，然后等待下一次进攻机会。真岛的打法也大同小异，强打者推荐用□□△这一套就够了。



其之一

角　　色	最弱桐生
胜利条件	打倒敌人

最弱桐生跟カツアゲ君的单挑战，基本打法已经在上面写出来了，不限时间因此可以慢慢地冷静应战。另外场地内有不少单车、招牌之类的杂物，斗气槽满了之后可以切换破坏王风格捡武器发动喧哗奥义重创他。



其之二

角　　色	最弱真岛
胜利条件	打倒敌人

金满斗技个人认为最难的项目，因为在上面的基础上场地换到了非常窄的小巷。基本套路还是等他出现破绽的时候进攻，连段推荐用□□△，最后一下有破防效果而且能给他造成伤害。或者你会问这不是会撞到墙吗？对，肯定会撞到墙。撞墙之后马上防御即可，此时正好能防住カツアゲ君的反击了，之后继续用连段□□△。顺利的话可以把他压在墙角殴打。斗气槽满了之后直接发动奥义将他击倒，他倒地之后马上用△攻击补两棍，之后根据实际情况判断继续攻击还是先躲开等下次机会。

カツアゲ君 HP 所剩无几的时候会进入狂怒状态，他身上冒出斗气原地挑衅的时候任何攻击打他都会被弹出大硬直，事先可以算一下血量温存一下斗气槽，等他出现这个状态的时候直接发动喧哗奥义打趴，之后给他补几棍子，顺利的话就能赢了。

其之三

角　　色	最弱桐生
胜利条件	1分30秒内赚够1000万

跟其之一大同小异，不过因为被打会扣钱，而且一扣就是几百万，所以一旦失误即使没死掉，也几乎可以重来了。另外，这个限制时间其实不算充裕，进攻要冷静同时也要积极一点。

其之四

角　　色	最强真岛
胜利条件	不被拿走1分钱赚到3000万

カツアゲ君没有 HP，只要赚到 3000 万就直接完成了。不被拿走 1 分钱实际上隐含了无伤这一项条件，不过达成难度不高。风格推荐用喧哗师，跟他保持距离，然后用奔跑状态下△这招打一击脱离。很轻松就能达成。

其之五

角　　色	强桐生
胜利条件	打倒所有敌人

两个カツアゲ君同时斗技场对决，很简单，直接换破坏王风格用□□□△跟他们血拼可胜。最强桐生就算被打倒甩投或者踩脸都不会特别疼。

其之五

角　　色	最强真岛
胜利条件	打倒所有敌人

同样是两个カツアゲ君斗技场对决，同样很简单，用强打者风格，虽然不能像桐生那样血拼，但是依然可以用□□△进行各个击破。其中一个人的 HP 是特别短的，优先用喧哗奥义打死。

极限斗技

极限斗技实际上就是 BOSS RUSH 模式，完成上面全部斗技项目之后解放其之一，完成之后后面的陆续解放。战斗的角色都是最强桐生或者最强真岛，不过身上没有回复药或武器，每次战斗结束之后只能回复 10% 的 HP，所以一定要充分把握所有 BOSS 的战斗模式才能赢。BOSS 的具体打法前面已经提到过，这里就不再累赘了，下面就列一下每个斗技要面对的敌人。

其之一

开放条件	试炼、乱战、金满斗技全部完成
角　　色	最强桐生

顺序	敌人
1	冈部（高级杂兵）
2	尾田纯
3	久濑大作③

注：角色后面的数字为流程中第几次出现的版本，下同

其之二

开放条件	完成极限斗技其之一
角　　色	最强真岛

顺序	敌人
1	巨汉の男（李文海）
2	西谷誉
3	世良胜

其之三

开放条件	完成极限斗技其之二
角　　色	最强桐生

顺序	敌人
1	西谷誉②
2	李文海②
3	世良胜
4	阿波野大树
5	柏木修

其之四

开放条件	完成极限斗技其之三
角　　色	最强真岛

顺序	敌人
1	久濑大作①
2	久濑大作②
3	久濑大作③
4	久濑大作④
5	久濑大作⑤

其之五

开放条件	完成极限斗技其之四
角　　色	最强真岛

顺序	敌人
1	尾田纯
2	久濑大作②
3	阿波野大树
4	デッド・パンチャー*
5	世良胜
6	久濑大作⑤
7	锦山彰
8	柏木修
9	涩泽启司
10	老鬼

*注：真岛主线里在斗技场遇到的第三个角色。



其之六

开放条件	完成极限斗技其之五
角　　色	最强桐生

顺序	敌人
1	阿波野大树
2	ドクター・キリヒト
3	世良胜
4	尾田纯
5	米田
6	久濑大作⑤
7	老鬼
8	涩泽启司
9	柏木修
10	锦山彰

部分小游戏指南

种类繁多的小游戏是向来是“《如龙》系列”的特色，《0》自然也不例外，本作有很多小游戏都做得非常有意思，不过限于篇幅关系没办法跟大家一一详解，所以这里只能选了四驱车比赛和电话俱乐部来讲解一下。

四驱车模型比赛吊打小学生指南



模型四驱车比赛是上世纪八九十年代在孩子之间非常流行的游戏，相信不少玩家同年都有这样的回忆吧。由于本作时代背景的缘故，本作的小游戏中再现了这个经典的游戏，而且相关的支线任务还多达 8 个，不得不说起重要度高。

这个游戏主要玩的并不是怎么操作，而是玩怎么组装。游戏的玩法很简单，首先设计好车子，然后进行比赛就行了，车子组装成怎样几乎决定了你能不能赢这个比赛。当然，玩家并不是只要选最好的配件，把车子的速度调到最高就能赢——大部分情况下比赛输了并不是因为慢，而是在半途飞出了赛道，所以具体要结合赛道的类型，弯道和高低差等，调整车子拐弯的能力、加速度、平衡等参数，以确保车子不会飞出赛道的同时还要最快到达终点才能赢。

当然桐生可以用自己的“念力”让车子发动喷射和调整平衡，喷射的发动方法是按△键，发动喷射之后车子的速度瞬间飞跃提升并维持很短的时间（大概能跑一圈左右），可以说是追赶对手或者拉开距离的重要手段，不过一场比赛里面使用喷射次数是有限的，视乎玩家选用的配件而定，有 1 ～ 2 次不等，而且在拐弯或者坡道使用喷射也有可能令车子飞出赛道而导致失败，所以喷射必须合理使用。

当车子因为拐弯失衡或者因为坡道飞起来而导致有可能脱轨的时候，画面就会进入慢镜头，此时桐生可以连续按○键给车子输送“念力”让车子保持稳定，以保证比赛继续进行，但是每按一下○键就会消耗画面左上方的槽，槽的回复速度几乎可以无视，槽耗光了就无法继续输送“念力”了，车将会高几率脱轨。所以这个系统虽然能在关键时刻保住车子，但是不能依靠这个来决定胜负。

下面来讲解一下一辆四驱车的各项能力参数（全部能力参数最大值为 99）。

スピード：速度，表示车子最高能达到的速度，同时也是决定车子会不会脱轨的重要参数，速度太高的话，哪怕下面两项素质都 99，车子依然有很高几率脱轨的。

コーナー：拐弯能力，数值越高，车子拐弯的时候就越不容易脱轨，这个数值可以通过更换护栏来调整。

バランス：平衡，车体试过一些坡道、有段差的地方时会飞离轨道，而这个数值决定车子离地之后的平衡能力，数值越高，落地后越不容易倾斜。

加速力：加速力量，决定了车子达到最高速度需要的时间以及有没有能力攀爬斜坡，加速度和速度之间通常调整都是互相呈反比的，一般来说弯道较多的赛道推荐调高加速力，而直路较多的赛道推荐调高速度。

グリップ：可以理解成摩擦，数值越高车体会越稳定，但是速度会受到影响。

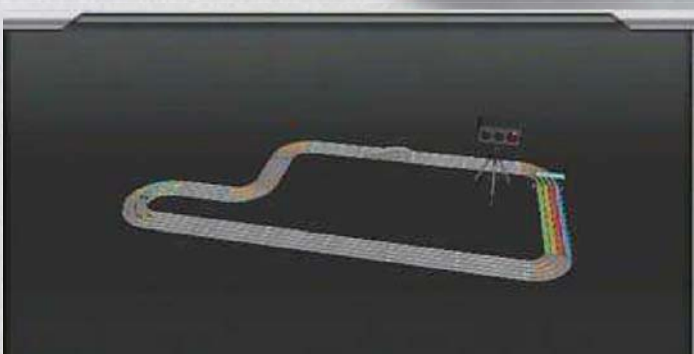
重さ：重量，数值越高车越不容易飞，但是速度也会受到影响。

战前准备



首先不得不吐槽游戏最初给我们的马达，以及初期商店能买到的马达真的很弱，前面几项目比赛几乎不用指望用这些马达能赢的。因此挑战这个游戏之前建议先去打其他支线。游戏中最强的马达“韦驮天モーターMarkII”是在自动售卖机中拿到的，价位 100 万价位随机出现，所以平时路过汽水机不要嫌麻烦，一定要过去投个币。另外还有一个超实用的马达“ハイトルクモーター改”则是支线 8“合言叶”完成之后，在神室商店街那个要说暗号的小贩里购买。这个马达主要用来应付“初心者公式大会”的。下文的车体配置也是要用到这两个马达。

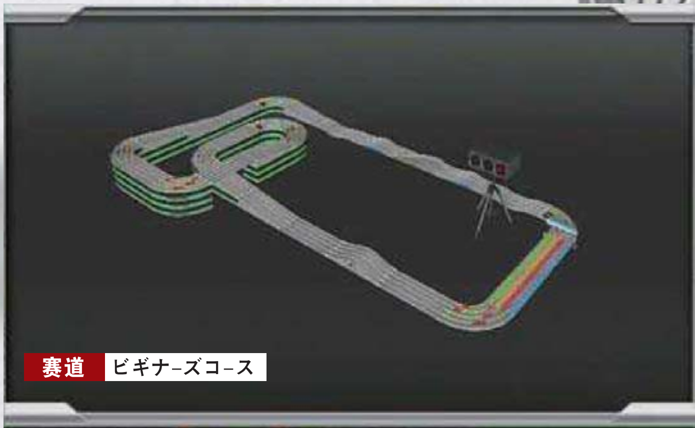
ポケサ－入门大会



赛道　エントリーコース

点评　最简单的初级赛道，基本上是由直路构成。车辆的设计将速度堆到最高，其次保证拐弯能力即可。

わんぱくレーサー集合！

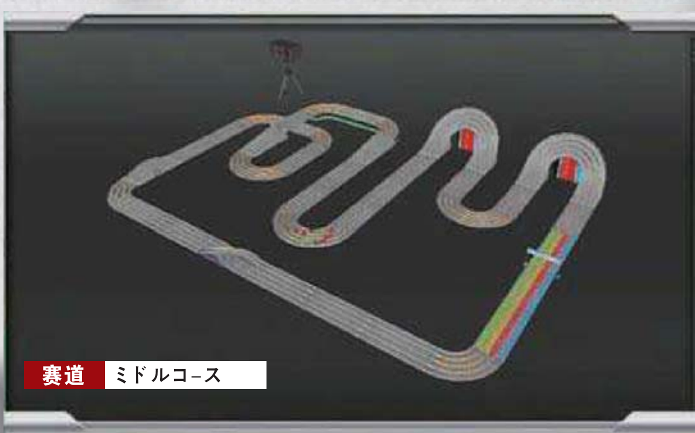


点评 同样是直路比较多的赛道，但是路面有很多小坡段，车辆的设计要兼顾速度和平衡性，只要速度够快，比赛的时候几乎可以不用Boost。

参考配置
车体：ゴーレムタイガー
车胎：スーパースパイクタイヤ
护栏：ラバーフィン

参考配置
马达：韦驮天モーター–MarkII
齿轮：パワーギア
电池：タフネスバッテリー

初心者公式大会

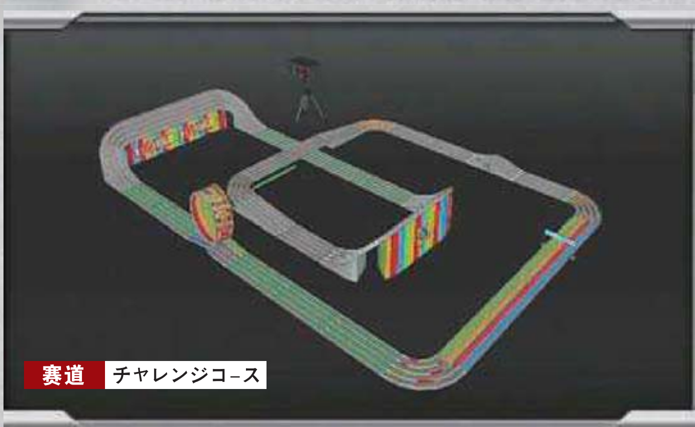


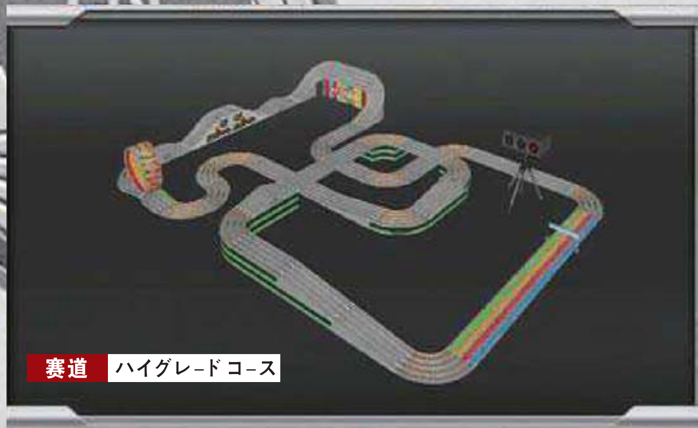
点评 个人认为这个比赛比后面三个赛事更难，原因在于这条赛道的有两个连环坡段急弯，对车速的调整要求非常严格，太慢自然赢不了，太快的话就算拐弯能力99都照样会飞，经测试速度的取值在24到28之间最佳。下面这个配置是重点加强了加速度和拐弯能力，毕竟这个赛道还是以弯道居多。至于速度方面，这个配置是24，比最快的对手要稍微慢一些，加上要跑12圈，所以喷射至少要发动一次才能确保胜利。

参考配置
车体：DON–峰
轮胎：スーパースポンジタイヤ
护栏：スーパーラバーフィン

参考配置
马达：ハイトルクモーター改
齿轮：スーパーノーマルギア
电池：タフネスバッテリー

中级、上级、免许皆传





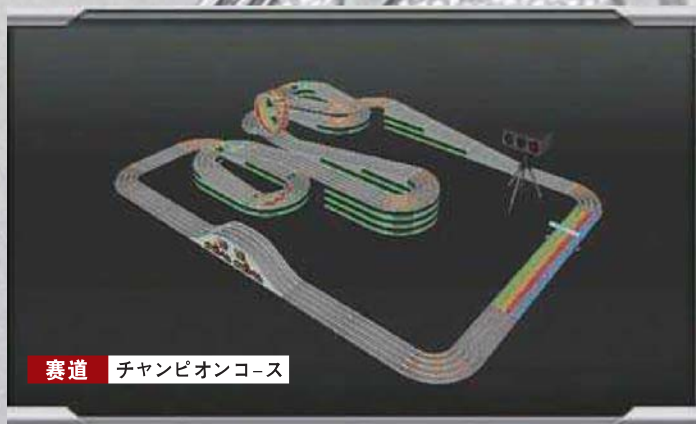


点评 三个赛道其实难点都差不多，而且弯道也不像初心者大会那条那么容易飞，所以三场比赛车子不需要太多调整。下面这个配置是几乎通用的，不用喷射也能赢。

参考配置
车体：DON–峰
轮胎：ハイパースポンジタイヤ
护栏：ハイパーラバーフィン
马达：韦驮天モーター–MarkII

参考配置
齿轮：ハイパー中速ギア
电池：ノーマルバッテリー
附件：バンパープレート

ポケサー最强王决定战！

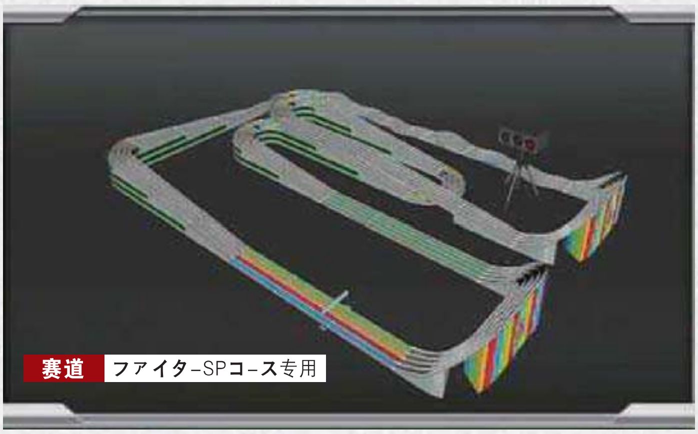


点评 这个赛事是游戏里最难的项目，赛道结合了起伏地形、急弯、过山车等地形，非常考验车对各种地形的应对能力。车的速度、拐弯等各项参数必须调整到极致才能有机会获得冠军。最快那个NPC的成绩是1分35秒左右。具体可参考下面的配置。下面的配置里有两次加速的机会，加速的时机是车将要进入过山车区域前面的弯道。因为过山车区域实际上就是一条直路，出来之后也是几个大弯，所以不容易出轨。

参考配置
车体：随意
轮胎：极・バレルタイヤ
护栏：极・ラバーフィン
马达：韦驮天モーター–MarkII

参考配置
齿轮：ウルトラダッシュギア
电池：ノーマルバッテリー
附件：ヘビーサスペンション

VS ポケサ－ファイタ－



点评 支线任务43中，桐生跟**ポケサ－ファイタ－**单挑专用的赛道，赛道的地形更复杂，比**チャンピオンコ－ス**更难。不过这场比赛只跑4圈。下面这个配置算不上最好的，但是选用的零件都是在“最强王决定战”还没完成的前提下就能使用，加速次数只有一次。发动时机建议是从上面的小波浪形赛道中出来之后马上发动，之后再配合一下念力就不用担心飞出赛道了。

参考配置
车体：随意
轮胎：极・スパイクタイヤ
护栏：极・メタルフィン
马达：韦驮天モ－タ－MarkII

参考配置
齿轮：极・パワ－ギア
电池：高速バッテリ－
附件：ヘビ－サスペンション、バンパ－プレ－ト

电话俱乐部排雷攻略

约 pao 技巧



电话交友俱乐部有三种收费，分别是3000日元、4000日元和5000日元，对应的时间分别是3分钟、4分钟、5分钟。开始之后就要等电话，电话来的时候会出现一个QTE，按对了就能接通电话。

接通电话之后就会进入交谈模式，交谈画面里面有4个漂浮的语言选择框，全都是片假名显示。玩家转动右摇杆就可以给准心上弹，然后根据下面的问题来选择正确的话语。不擅长日语的玩家其实不用担心，只要稍微等一下，正确的对话框就会出现变色提示，准确射击那个对话框就行了。回答问题正确能够提升妹子的好感度，右下角的心型槽涨满了之后就会进入问题选择画面，此时有多个问题从桐生的身边飞过，选择高亮起来的那个就行了。上述步骤重复三次就能把妹子约出来见面。

排雷小 TIPS

桐生能打电话约到的人一共有7个，其中三个是女优（莉久、彩也香、遥希），三个是怪兽（美丽、小百合、マリヤ），还有一个佐仓……抱歉，从来没见过她。其实除了透明人之外，其余的人在接通电话之后就能额判断是谁了。

首先是从接电话的QTE速度可以判断对方是美女还是怪兽，怪兽电话的QTE出现时间都比较长，而女优的QTE速度则非常短，大概只有1秒左右，稍不留神就会错过了。而佐仓的电话QTE速度介乎两者之间。



接通电话之后可以从背景的模糊画面判断角色是谁：浅蓝色泳装短头发的是清纯系（莉久or美丽）；白色泳装长头发的是性感系（彩也香orマリヤ）；绿色泳装头发扎起来的是娇俏系（遥希or小百合）。

7个角色都有对应的支线任务，大家可以根据上面的判断方法来判断对方是不是自己想要约的人。如果不是的话就长按L1键挂电话。

全达成目录内容

故事

达成目录	内容
人に50回话しかける	跟50个人对话
人に100回话しかける	跟100个人对话
人に300回话しかける	跟300个人对话
饮食店で10回食事をする	进饮食店吃东西10次（按次数算而不是按份数算）
饮食店で30回食事をする	进饮食店吃东西30次
饮食店で50回食事をする	进饮食店吃东西50次
饮食店で100回食事をする	进饮食店吃东西100次
银だこを制覇	银だこ的菜式全部吃一遍
养老乃泷を制覇	养老乃泷的菜式全部吃一遍
リンガ－ハットを制覇	リンガ－ハット的菜式全部吃一遍
富士そばを制覇	富士そば的菜式全部吃一遍
赤牛丸を制覇	赤牛丸的菜式全部吃一遍
天极轩を制覇	天极轩的菜式全部吃一遍
寿司吟を制覇	寿司吟的菜式全部吃一遍
契茶アルプスを制覇	契茶アルプス的菜式全部吃一遍
韩来を制覇	韩来的菜式全部吃一遍
スマイルバ－ガ－を制覇	スマイルバ－ガ－的菜式全部吃一遍
マハラジャを制覇	マハラジャ的菜式全部吃一遍
ヒロインを制覇	カラオケスナック ヒロイン的菜式全部吃一遍
亚天使を制覇	亚天使的菜式全部吃一遍
シェラックを制覇	シェラック的菜式全部吃一遍
ヴィンセントを制覇	ヴィンセント的菜式全部吃一遍
鹤桥风月を制覇	鹤桥风月的菜式全部吃一遍
がんこ寿司を制覇	がんこ寿司的菜式全部吃一遍
金龙ラ－メンを制覇	金龙ラ－メン的菜式全部吃一遍
かに道乐を制覇	かに道乐的菜式全部吃一遍
づぼらやを制覇	づぼらや的菜式全部吃一遍
串かつ だるまを制覇	串かつ だるま的菜式全部吃一遍
神味庵を制覇	神味庵的菜式全部吃一遍
うた姬を制覇	カラオケスナック うた姬的菜式全部吃一遍
BAR ステイルを制覇	BAR ステイル的菜式全部吃一遍
ドリ－ムマシンで5回购入する	在自动售卖机买东西5次
ドリ－ムマシンで10回购入する	在自动售卖机买东西10次
ドリ－ムマシンで20回购入する	在自动售卖机买东西20次
ドリ－ムマシンで50回购入する	在自动售卖机买东西50次
プレイスポットで10回游ぶ	玩10次小游戏
プレイスポットで30回游ぶ	玩30次小游戏
プレイスポットで50回游ぶ	玩50次小游戏
プレイスポットで100回游ぶ	玩100次小游戏
食事アイテムを5个食べる	吃5个食物道具（非药品）
食事アイテムを15个食べる	吃15个食物道具（非药品）
食事アイテムを30个食べる	吃30个食物道具（非药品）
药アイテムを5个使用する	喝5瓶药
药アイテムを15个使用する	喝15瓶药
药アイテムを30个使用する	喝30瓶药
タクシ－を使って5回移动する	打的5次
タクシ－を使って15回移动する	打的15次
タクシ－を使って30回移动する	打的30次
自分の足で20km移动する	徒步走20km（奔跑也算在内）
自分の足で50km移动する	徒步走50km

达成目录	内容
自分の足で100km移动する	徒步走100km
ダッシュで2km移动する	奔跑2km
ダッシュで5km移动する	奔跑5km
ダッシュで10km移动する	奔跑10km
お金を累计2000万圆稼ぐ	累计赚了2000万日元
お金を累计5000万圆稼ぐ	累计赚了5000万日元
お金を累计1亿圆稼ぐ	累计赚了1亿日元
お金を累计10亿圆稼ぐ	累计赚了10亿日元
お金を累计100亿圆稼ぐ	累计赚了100亿日元
お金を累计500亿圆稼ぐ	累计赚了500亿万日元
お金を累计100万圆使う	累计花费了100万日元
お金を累计1000万圆使う	累计花费了1000万日元
お金を累计1亿圆使う	累计花费了1亿日元
お金を累计10亿圆使う	累计花费了10亿日元
お金を累计50亿圆使う	累计花费了50亿日元
お金を累计100亿圆使う	累计花费了100亿日元
お金を累计100万圆ばら撒く	累计撒了100万日元
お金を累计300万圆ばら撒く	累计撒了300万日元
お金を累计500万圆ばら撒く	累计撒了500万日元
お金を累计1000万圆ばら撒く	累计撒了1000万日元
テレホンカ-ドを5枚集める	收集了5张电话卡（这三个项目真岛和桐生互相分开）
テレホンカ-ドを20枚集める	收集了5张电话卡
テレホンカ-ドを45枚集める	收集了5张电话卡
イメ-ジビデオを5种类监赏する	鉴赏了5种女优映像
イメ-ジビデオを15种类监赏する	鉴赏了15种女优映像
イメ-ジビデオを30种类监赏する	鉴赏了30种女优映像

战斗

达成目录	内容
共通	
街で绺んでくる敌を50人击破する	击破街上的敌人50人
街で绺んでくる敌を150人击破する	击破街上的敌人150人
街で绺んでくる敌を300人击破する	击破街上的敌人300人
街で绺んでくる敌を500人击破する	击破街上的敌人500人
街角で络まれている人を5回助ける	在路边救人5次
街角で络まれている人を15回助ける	在路边救人15次
街角で络まれている人を30回助ける	在路边救人30次
斗技场に出场して10回优胜する	斗技场获胜10次
斗技场に出场して20回优胜する	斗技场获胜20次
斗技场に出场して30回优胜する	斗技场获胜30次
斗技场に出场して40回优胜する	斗技场获胜40次
斗技场に出场して50回优胜する	斗技场获胜50次
斗技场の对战相手5人に胜利する	在斗技场打赢5种人
斗技场の对战相手15人に胜利する	在斗技场打赢15种人
斗技场の对战相手25人に胜利する	在斗技场打赢25种人
成金野郎を1人击破する	打败1个成金野郎
成金野郎を5人击破する	打败5个成金野郎
成金野郎を10人击破する	打败10个成金野郎
カツアゲ君を1回击退する	击退1次カツアゲ君
カツアゲ君を5回击退する	击退5次カツアゲ君
カツアゲ君を10回击退する	击退10次カツアゲ君
レア苗字君・濑贺を1回击退する	击退レア苗字君・濑贺
バトル中に累计100万圆获得する	战斗中累计获得100万
バトル中に累计500万圆获得する	战斗中累计获得500万
バトル中に累计1000万圆获得する	战斗中累计获得1000万
バトル中に累计1亿圆获得する	战斗中累计获得1亿
ヒ-トアクションを20回使用する	使用喧哗奥义20次
ヒ-トアクションを50回使用する	使用喧哗奥义50次
ヒ-トアクションを100回使用する	使用喧哗奥义100次
ヒ-トアクションを200回使用する	使用喧哗奥义200次
ヒ-トアクションを300回使用する	使用喧哗奥义300次
10种类のヒ-トアクションを使用	使用了10种喧哗奥义（桐生和真岛分开计算）
20种类のヒ-トアクションを使用	使用了20种喧哗奥义
バトル中に物を20个坏す	战斗中破坏东西20个（不含拿起来砸坏的，下同）
バトル中に物を50个坏す	战斗中破坏东西50个
バトル中に物を100个坏す	战斗中破坏东西100个
武器を10种类入手する	获得武器10种类
武器を40种类入手する	获得武器40种类
武器を70种类入手する	获得武器70种类
武器を100种类入手する	获得武器100种类
防具を10种类入手する	获得防具10种类
防具を25种类入手する	获得防具25种类
防具を45种类入手する	获得防具45种类
防具を70种类入手する	获得防具70种类
武器を使って10人倒す	使用武器打倒10人
武器を使って50人倒す	使用武器打倒50人
武器を使って100人倒す	使用武器打倒100人

达成目录	内容
桐生一马	
『チンピラ』で敌を5人击破する	用流氓风格打倒5人（装武器杀的也算，下同）
『チンピラ』で敌を100人击破する	用流氓风格打倒100人
『チンピラ』で敌を200人击破する	用流氓风格打倒200人
『ラッシュ』で敌を5人击破する	用狂奔风格打倒5人
『ラッシュラ』で敌を100人击破する	用狂奔风格打倒100人
『ラッシュ』で敌を200人击破する	用狂奔风格打倒200人
『坏し屋』で敌を5人击破する	用破坏王风格打倒5人
『坏し屋』で敌を100人击破する	用破坏王风格打倒100人
『坏し屋』で敌を200人击破する	用破坏王风格打倒200人
『堂岛の龙』で敌を5人击破する	用堂岛之龙风格打倒5人
『堂岛の龙』で敌を100人击破する	用堂岛之龙风格打倒100人
『堂岛の龙』で敌を200人击破する	用堂岛之龙风格打倒200人
40种类のヒ-トアクションを使用	发动40种喧哗奥义
バッカスからすべての技を教わる	从バッカス师傅那完成全部训练
カモジからすべての技を教わる	从カモジ那完成全部训练
タツ姐からすべての技を教わる	从タツ姐那完成全部训练
真岛吾朗	
『喧哗师』で敌を5人击破する	用喧哗师风格打倒5人
『喧哗师』で敌を100人击破する	用喧哗师风格打倒100人
『喧哗师』で敌を200人击破する	用喧哗师风格打倒200人
『スラッガ-』で敌を5人击破する	用强打者风格打倒5人
『スラッガ-』で敌を100人击破する	用强打者风格打倒100人
『スラッガ-』で敌を200人击破する	用强打者风格打倒200人
『ダンサ-』で敌を5人击破する	用舞蹈风格打倒5人
『ダンサ-』で敌を100人击破する	用舞蹈风格打倒100人
『ダンサ-』で敌を200人击破する	用舞蹈风格打倒200人
『岛野の狂犬』で敌を5人击破する	用岛野狂犬风格打倒5人
『岛野の狂犬』で敌を100人击破する	用岛野狂犬风格打倒100人
『岛野の狂犬』で敌を200人击破する	用岛野狂犬风格打倒200人
30种类のヒ-トアクションを使用	发动30种喧哗奥义
米木からすべての技を教わる	从米木师傅那里完成全部训练
フェイフウからすべての技を教わる	从フェイフウ师傅那里完成全部训练
アレシからすべての技を教わる	从アレシ那里完成全部训练

经营

达成目录	内容
桐生一马	
卖上金を累计100万圆回收する	累计回收了100万日元
卖上金を累计1000万圆回收する	累计回收了1000万日元
卖上金を累计1亿圆回收する	累计回收了1亿日元
卖上金を累计10亿圆回收する	累计回收了10亿日元
娱乐王エリアの物件を１轩购入	购入了1家娱乐王地区的物业
娱乐王エリアの物件を４轩购入	购入了4家娱乐王地区的物业
娱乐王エリアの物件を７轩购入	购入了7家娱乐王地区的物业
电脑王エリアの物件を２轩购入	购入了2家电脑王地区的物业
电脑王エリアの物件を５轩购入	购入了5家电脑王地区的物业
电脑王エリアの物件を８轩购入	购入了8家电脑王地区的物业
风俗王エリアの物件を３轩购入	购入了3家风俗王地区的物业
风俗王エリアの物件を６轩购入	购入了6家风俗王地区的物业
风俗王エリアの物件を９轩购入	购入了9家风俗王地区的物业
赌博王エリアの物件を２轩购入	购入了2家赌博王地区的物业
赌博王エリアの物件を５轩购入	购入了5家赌博王地区的物业
赌博王エリアの物件を８轩购入	购入了8家赌博王地区的物业
艺能王エリアの物件を２轩购入	购入了2家艺能王地区的物业
艺能王エリアの物件を５轩购入	购入了5家艺能王地区的物业
艺能王エリアの物件を８轩购入	购入了8家艺能王地区的物业
５轩の店を店铺ランクSにする	5家店铺升到了S级
２０轩の店を店铺ランクSにする	20家店铺升到了S级
すべての店を店铺ランクSにする	全部店铺升到了S级
マネ-ジャ-を３人仲间にする	3个经理人加入
マネ-ジャ-を８人仲间にする	8个经理人加入
アドバイザ-を３人仲间にする	3个建议者加入
アドバイザ-を８人仲间にする	8个建议者加入
ガ-ドマンを３人仲间にする	3个保镖加入
ガ-ドマンを８人仲间にする	8个保镖加入
娱乐王を击破する	击破娱乐王
娱乐王エリアの占有率を100%	娱乐王地区占有率达到100%
电脑王を击破する	击破电脑王
电脑王エリアの占有率を100%	电脑王地区占有率达到100%
风俗王を击破する	击破风俗王
风俗王エリアの占有率を100%	风俗王地区占有率达到100%
赌博王を击破する	击破赌博王
赌博王エリアの占有率を100%	赌博王地区占有率达到100%
艺能王を击破する	击破艺能王
艺能王エリアの占有率を100%	艺能王地区占有率达到100%
真岛吾朗	
营业を累计1000万圆稼ぐ	营业累计赚了

达成目录	内容
营业を累计1亿圆稼ぐ	营业累计赚了1亿
营业を累计4亿圆稼ぐ	营业累计赚了4亿
营业を累计10亿圆稼ぐ	营业累计赚了10亿
ユキのサブストーリーを完了	完成ユキ全部特别训练和最后的支线
千佳のサブストーリーを完了	完成千佳全部特别训练和最后的支线
まなのサブストーリーを完了	完成まな全部特别训练和最后的支线
亜衣のサブストーリーを完了	完成亜衣全部特别训练和最后的支线
ひびきのサブストーリーを完了	完成ひびき全部特别训练和最后的支线
沙希のサブストーリーを完了	完成沙希全部特别训练和最后的支线
ユキのアクセサリー收集①	ユキ的饰品收集了10种类（直接在角色自定义界面可买）
ユキのアクセサリー收集②	ユキ的饰品收集了20种类
ユキのアクセサリー收集③	ユキ的饰品收集了30种类
千佳のアクセサリー收集①	千佳的饰品收集了10种类
千佳のアクセサリー收集②	千佳的饰品收集了20种类
千佳のアクセサリー收集③	千佳的饰品收集了30种类
まなのアクセサリー收集①	まな的饰品收集了10种类
まなのアクセサリー收集②	まな的饰品收集了20种类
まなのアクセサリー收集③	まな的饰品收集了30种类
亜衣のアクセサリー收集①	亜衣的饰品收集了10种类
亜衣のアクセサリー收集②	亜衣的饰品收集了20种类
亜衣のアクセサリー收集③	亜衣的饰品收集了30种类
ひびきのアクセサリー收集①	ひびき的饰品收集了10种类
ひびきのアクセサリー收集②	ひびき的饰品收集了20种类
ひびきのアクセサリー收集③	ひびき的饰品收集了30种类
沙希のアクセサリー收集①	沙希的饰品收集了10种类
沙希のアクセサリー收集②	沙希的饰品收集了20种类
沙希のアクセサリー收集③	沙希的饰品收集了30种类
累计入店客数50人を达成する	累计入店客数50人
累计入店客数100人を达成する	累计入店客数100人
累计入店客数200人を达成する	累计入店客数200人
累计入店客数500人を达成する	累计入店客数500人
ブロンズキャストを6人揃える	铜级妹子6人加入
シルバーキャストを4人揃える	银级妹子4人加入
ゴールドキャストを4人揃える	金级妹子4人加入
プラチナキャストを6人揃える	白金级妹子6人加入
MOONエリアで3轩获得する	MOON区店铺提携了3家
MOONエリアで6轩获得する	MOON区店铺提携了6家
MOONエリアで10轩获得する	MOON区店铺提携了10家
VENUSエリアで3轩获得する	VENUS区店铺提携了3家
VENUSエリアで6轩获得する	VENUS区店铺提携了6家
VENUSエリアで10轩获得する	VENUS区店铺提携了10家
MERCURYエリアで3轩获得する	MERCURY区店铺提携了3家
MERCURYエリアで6轩获得する	MERCURY区店铺提携了6家
MERCURYエリアで10轩获得する	MERCURY区店铺提携了10家
JUPITERエリアで3轩获得する	JUPITER区店铺提携了3家
JUPITERエリアで6轩获得する	JUPITER区店铺提携了6家
JUPITERエリアで10轩获得する	JUPITER区店铺提携了10家
MARSエリアで3轩获得する	MARS区店铺提携了3家
MARSエリアで6轩获得する	MARS区店铺提携了6家
MARSエリアで10轩获得する	MARS区店铺提携了10家
MOONエリアを自分のシマにする	MOON区制压完成
MOONエリアのファン数を10000人	MOON区粉丝数达到10000人
VENUSエリアを自分のシマにする	VENUS区制压完成
VENUSエリアのファン数を5000人	VENUS区粉丝数达到5000人
MERCURYエリアを自分のシマにする	MERCURY区制压完成
MERCURYエリアのファン数を4000人	MERCURY区粉丝数达到4000人
JUPITERエリアを自分のシマにする	JUPITER区制压完成
JUPITERエリアのファン数を3000人	JUPITER区粉丝数达到3000人
MARSエリアを自分のシマにする	MARS区制压完成
MARSエリアのファン数を1500人	MARS区粉丝数达到1500人

支线

达成目录	内容
	桐生一马
桐生のサブストーリーを5个完了	桐生的支线故事完成5个
桐生のサブストーリーを10个完了	桐生的支线故事完成10个
桐生のサブストーリーを20个完了	桐生的支线故事完成20个
桐生のサブストーリーを30个完了	桐生的支线故事完成30个
桐生のサブストーリーを40个完了	桐生的支线故事完成40个
警官・菊池との绊を深める	与警官・菊池好感度升到最高
キノコ屋・北岛との绊を深める	与与キノコ屋・北岛好感度升到最高
绝伦君・秋元との绊を深める	绝伦君・秋元好感度升到最高
金持ち君・福岛との绊を深める	与金持ち君・好感度升到最高
ポケサーファイターとの绊を深める	与ポケサーファイター好感度升到最高
未帆との绊を深める	与ポッポ 天下一通り店的店员・未帆好感度升到最高
エミリとの绊を深める	与保龄球场的店员・エミリ好感度升到最高
寿司吟の板前との绊を深める	寿司吟の板前好感度升到最高
るかとの绊を深める	与ハイテクランド セガ中道通り店的店员・るか好感度升到最高

达成目录	内容
	真岛吾朗
真島のサブストーリーを5个完了	真岛的支线故事完成5个
真島のサブストーリーを10个完了	真岛的支线故事完成10个
真島のサブストーリーを20个完了	真岛的支线故事完成20个
真島のサブストーリーを30个完了	真岛的支线故事完成30个
真島のサブストーリーを40个完了	真岛的支线故事完成40个
谜の男・サイモンとの绊を深める	与谜の男・サイモン好感度升到最高
金持ち君・谷冈との绊を深める	与金持ち君・谷冈好感度升到最高
绝伦君・ハブとの绊を深める	与绝伦君・ハブ好感度升到最高
ぬいぐるみ少女との绊を深める	与ぬいぐるみ少女好感度升到最高
神味庵主人との绊を深める	与神味庵主人好感度升到最高
バーテンとの绊を深める	与BAR ステイル的酒保好感度升到最高
ガンダーラ店员との绊を深める	与ガンダーラ苍天堀店的店员好感度升到最高
今日子との绊を深める	与ハイテクランド セガ苍天 堀店的店员・今日子好感度升到最高

小游戏

达成目录	内容
遥希と仲良くなる	成功从电话俱乐部约到遥希（桐生专属）
彩也香と仲良くなる	成功从电话俱乐部约到彩也香（桐生专属）
莉久と仲良くなる	成功从电话俱乐部约到莉久（桐生专属）
Friday Night①	迪斯科厅《Friday Night》EASY难度获得3星评价
Friday Night②	迪斯科厅《Friday Night》NORMAL难度获得3星评价
Friday Night③	迪斯科厅《Friday Night》HARD难度获得3星评价
Queen of the passion①	迪斯科厅《Queen of the passiont》EASY难度获得3星评价
Queen of the passion②	迪斯科厅《Queen of the passiont》NORMAL难度获得3星评价
Queen of the passion③	迪斯科厅《Queen of the passiont》HARD难度获得3星评价
I'm gonna make her mine①	迪斯科厅《I'm gonna make her mine》EASY难度获得3星评价
I'm gonna make her mine②	迪斯科厅《I'm gonna make her mine》NORMAL难度获得3星评价
I'm gonna make her mine③	迪斯科厅《I'm gonna make her mine》HARD难度获得3星评价
I wanna take you home①	迪斯科厅《I wanna take you home》EASY难度获得3星评价
I wanna take you home②	迪斯科厅《I wanna take you home》NORMAL难度获得3星评价
I wanna take you home③	迪斯科厅《I wanna take you home》HARD难度获得3星评价
恋のディスコ・クイーン①	迪斯科厅《恋のディスコ・クイーン》EASY难度获得3星评价
恋のディスコ・クイーン②	迪斯科厅《恋のディスコ・クイーン》NORMAL难度获得3星评价
恋のディスコ・クイーン③	迪斯科厅《恋のディスコ・クイーン》HARD难度获得3星评价
タイヤを5种类集める	四驱车轮胎收集了5种
タイヤを10种类集める	四驱车轮胎收集了10种
タイヤを20种类集める	四驱车轮胎收集了20种
モーターを5种类集める	四驱车马达收集了5种类
モーターを10种类集める	四驱车马达收集了10种类
モーターを15种类集める	四驱车马达收集了15种类
ギアを5种类集める	四驱车齿轮收集了5种类
ギアを10种类集める	四驱车齿轮收集了10种类
ギアを20种类集める	四驱车齿轮收集了20种类
フィンを5种类集める	四驱车护栏收集了5种类
フィンを10种类集める	四驱车护栏收集了10种类
フィンを20种类集める	四驱车护栏收集了20种类
大会に10回出场する	四驱车大会出战10次
ポケサー入门大会で优胜	在四驱车大赛"ポケサー入门大会"中获胜
わんぱくレーサー集合！で优胜	在四驱车大赛"わんぱくレーサー集合！"中获胜
初心者公式大会で优胜	在四驱车大赛"初心者公式大会"中获胜
中级者オープン大会で优胜	在四驱车大赛"中级者オープン大会"中获胜
上级者チャレンジ大会で优胜	在四驱车大赛"上级者チャレンジ大会"中获胜
ポケサー免许皆传！で优胜	ポケット在四驱车大赛"ポケサー免许皆传！"中获胜
ポケサー最强王决定战！で优胜	在四驱车大赛"ポケサー最强王决定战！"中获胜
CFで累计100万圆稼ぐ	女子摔跤赌博中累计赢了100万
CFで累计1000万圆稼ぐ	女子摔跤赌博中累计赢了1000万
CFで累计1亿圆稼ぐ	女子摔跤赌博中累计赢了1亿
スペースハリアーで5000000点	街机房玩《スペースハリアー》获得5000000点以上的成绩
アウトランで5000000点	街机房玩《アウトランで5000000点以上的成绩
ファンタジーゾーンで100000点	街机房玩《ファンタジーゾーン》100000点以上的成绩
スーパーハングオンで5000000点	街机房玩《スーパーハグオン》5000000点以上的成绩
景品を5种类获得	夹娃娃机夹到5种娃娃
景品を15种类获得	夹娃娃机夹到15种娃娃
ポーカーで累计1000万圆稼ぐ	玩扑克累计赢了1000万
ブラックジャックで累计500万圆稼ぐ	玩Black Jack累计赢了500万
バカラで累计1000万圆稼ぐ	玩百家乐累计赢了1000万
ルーレットで累计1000万圆稼ぐ	玩轮盘赌累计赢了1000万
丁半博打で累计100万圆稼ぐ	玩丁半博打（其实就是赌大小）累计赢了100万
チンチロリンで累计100万圆稼ぐ	玩骰子累计赢了100万
こいこいで累计100万圆稼ぐ	玩花牌（来来）累计赢了100万
おいちょかぶで累计100万圆稼ぐ	玩花牌累计赢了100万
ハットトリックを10回	玩飞镖达成hat trick10次（连续三次命中红心）
赌けダーツで累计1000万圆稼ぐ	赌飞镖累计赢1000万
コンビネーションショットを3回	桌球达成Combination Shoot 3次（打中目标球，然后目标把另一个球撞入袋，调单人玩慢慢戳就行了）
キャノンショットを3回	桌球达成Cannon Shoot3次（碰到目标球之后，白球把另一个球撞入袋）

达成目录	内容
賭けビリヤ−ドで累计1000万圓稼ぐ	赌桌球累计赢1000万
ＢＣで累计500万圓稼ぐ	在击球中心累计赢了500万
ストライクを10回出す	保龄球达成10次Strike（一球全倒）
スプリットゲ−ムで累计1000万圓	保龄球中心累计赢了1000万
待ったを使わず1回胜利	将棋不等待赢1次（请善用将棋软件）
待ったを使わず3回胜利	将棋不等待赢3次
待ったを使わず5回胜利	将棋不等待赢5次
10回アガる	麻雀胡牌10次
满贯以上で5回アガろう	麻雀满贯以上5次
跳满以上で1回アガろう	麻雀跳满1次
立直一发でアガる	麻雀立直一发1次
一气通贯でアガる	麻雀打出一气通贯1次
賭け麻雀で累计1000万圓稼ぐ	赌麻将累计应1000万
5种类の淡水鱼を釣り上げる	钓到5种淡水鱼
15种类の淡水鱼を釣り上げる	钓到15种淡水鱼
5种类の海水鱼を釣り上げる	钓到5种海水鱼
18种类の海水鱼を釣り上げる	钓到18种海水鱼
JUDGEMENT−审判−で90点以上	卡拉OK唱《JUDGEMENT−审判−》获得90分以上（桐生专属）
ばかみたいで90点以上	卡拉OK唱《ばかみたい》获得90分以上（桐生专属）
24时间シンデレラで90点以上	卡拉OK唱《24时间シンデレラ》获得90分以上（真岛专属）
×3シャインで90点以上	卡拉OK唱《×3シャイン》获得90分以上（两人都要完成一次）
刹那の人鱼姬で90点以上	卡拉OK唱《刹那の人鱼姬》获得90分以上（两人都要完成一次）
Rouge of Loveで90点以上	卡拉OK唱《Rouge of Love》获得90分以上（两人都要完成一次）

其他资料

全文优映像入手方法

编号	女优	解锁条件
1	有村 千佳	完成千佳全部特别训练，以及支线70 君と观る景色
2	纱仓 まな	完成まな全部特别训练，以及支线71 初恋はラ−メン味
3	上原 亚衣	完成亚衣全部特别训练，以及支线72 はじめてのお友达
4	大槻 ひびき	完成ひびき全部特别训练，以及支线73 ボクの优しいお姉ちゃん
5	初美 纱希	完成纱希全部特别训练，以及支线74 梦へのリスタ−ト
6	さとう遥希	完成支线33 甘えんぼなキミと
7	友田 彩也香	完成支线32 セクシ−なキミと
8	凑 莉久	完成支线31 清纯なキミと
9	白石 茉莉奈	神室町房地产模式剧情全部完结（即打倒金融王）
10	朝仓 ことみ	苍天堀夜店模式剧情全部完结
11	南梨央奈	完成支线24 ビデオ・ガ−ル
12	爱须 心亚	完成支线52 彼氏になってください
13	樱井あゆ	完成支线7 SM讲座
14	羽月 希	完成支线79 神味庵の主人，并且与神味庵的老板好感度升到最高
15	北川 エリカ	桐生在神室町的桌球城打三次桌球后，然后跟エリカ打一盘金球模式，不论成败都可以解锁
16	佳苗 るか	完成支线54 ゲ−セン店员・るか，并且与店员るか的好感度升到最高
17	真木 今日子	完成支线82 ゲ−セン店员・今日子，并且与店员今日子的好感度升到最高
18	丘笑 エミリ	完成支线52 マツハボウル店员・エミリ，并且与店员エミリ的好感度升到最高
19	相叶レイカ	完成支线10 そうしてパパになった
20	古川 いおり	完成支线54 インチキ宗教の罠
21	羽田 あい	在苍天堀的卡拉OK店随便点唱一首女性唱的歌（不能约妹子来）
22	水城奈绪	完成支线22 袋の鼠
23	夏目 优希	在苍天堀的迪斯科厅喝杯酒
24	伊藤 りな	完成支线64 落书きラブレタ−
25	Maika	在神室町的迪斯科厅喝杯酒
26	长谷川しずく	完成支线57 クロス・ワ−ド
27	乙叶ななせ	完成支线46 职务质问しかできない警官 并且与警官菊池的好感度升到最高
28	栗林 里莉	完成支线49 ハ−トのネックレス
29	阿部乃みく	在神室町的卡拉OK厅随便点唱一首女性的歌（同样不能约妹子来）
30	通野未帆	完成支线51 コンビニ店员・美帆

全电话卡收集地点

注1：同一名女优的电话卡必须按照A、B、C的顺序收集。

注2：去收集之前可以到神社用CP换一个饰品カ−ドウォッチャ−，装备之后附近有电话卡的时候就会听到特殊音效提示。



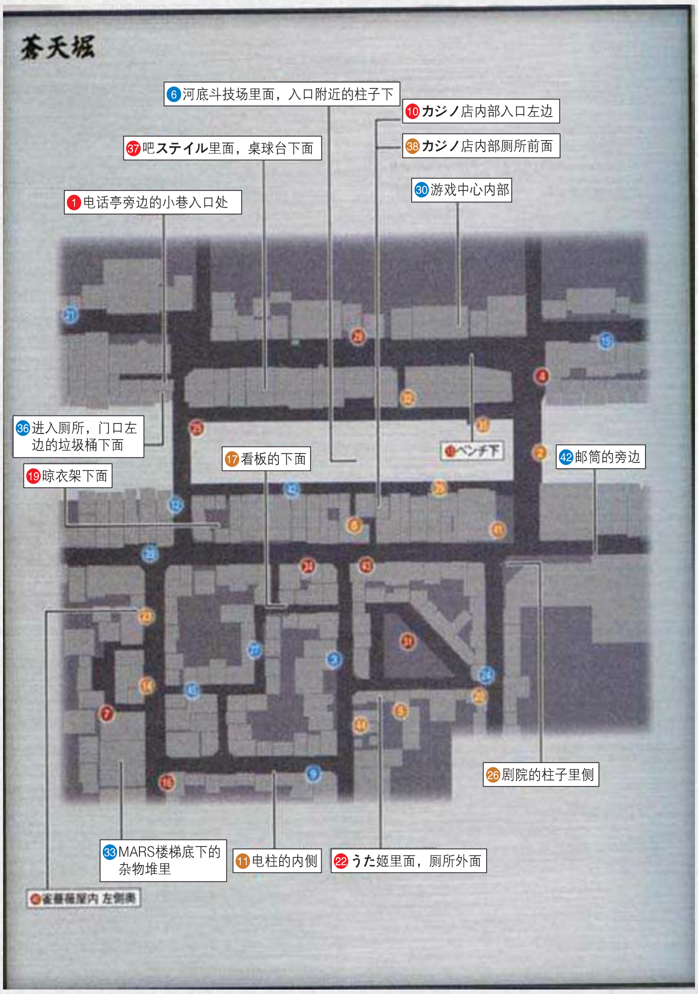
神室町







编号	名字
1、2、3	有村千佳
4、5、6	さとう遥希
7、8、9	友田彩也香
10、11、12	凑莉久
13、14、15	白石茉莉奈
16、17、18	南梨央奈
19、20、21	樱井あゆ
22、23、24	北川エリカ
25、26、27	佳苗るか
28、29、30	丘咲エミリ
31、32、33	相叶レイカ
34、35、36	Maika
37、38、39	乙叶ななせ
40、41、42	阿部乃みく
43、44、45	通野未帆



编号	名字
1、2、3	纱仓まな
4、5、6	上原亚衣
7、8、9	大槻ひびき
10、11、12	初美沙希
13、14、15	朝仓ことみ
16、17、18	爱须心亚
19、20、21	羽月希
22、23、24	真木今日子
25、26、27	古川いおり
28、29、30	羽田あい
31、32、33	水城奈绪
34、35、36	夏目优希
37、38、39	伊藤りな
40、41、42	长谷川しずく
43、44、45	栗林里莉

白金全攻略

白金路线

奖杯总数	55	铜杯	46	银杯	6	金杯	2	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	约150小时（视玩家技术有较大差异）
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

1. 本作白金至少要打两周目，其中第二周目要开LEGEND难度，因为LEGEND难度不能继承任何东西，而且考虑到经营模式的剧情完成与否也会很大程度影响角色能力，所以个人建议第一周目开EASY难度快速通关一遍，支线和经营全部放到第二周目LEGEND难度。

2. 第一周目打流程的时候要注意每一章剧情里的隐藏奖杯，这些奖杯是会错过的，具体可以查看下文的奖杯列表或者前文的流程攻略部分。

3. 开了第二周目之后，桐生打到第五章，真岛第七章就会开启各自的经营模式，此时可以先停下剧情去搞经营部分，能做的支线剧情也要在这个时候一并完成。把经营相关的剧情全部打完之后，无论金钱还是角色能力都有飞跃的提升，对付后面的BOSS几乎就完全不会有问题了。

4. 通关之后，把剩下的支线、达成目录全部完成。

5. 斗技项目是在主菜单中选择的，成绩保存进系统档，一周目通关之后所有项目都会开启，随时都可以进去挑战。

誓いの场所 白金
取得条件：获得其他全部奖杯。

昭和63年12月、神室町 铜杯
取得条件：开始游戏时解锁。

ストーリークリア1 铜杯
取得条件：完成剧情第二章。

どうせなら气前よく 铜杯
取得条件：第二章给流浪汉们送酒的时候送一瓶2万日元的酒给他们。

ストーリークリア2 铜杯
取得条件：完成剧情第四章。

电击トレード成立 铜杯
取得条件：第三章进去奥德赛之前先要做好充分的准备

奖杯说明：进入奥德赛之前要去三个地方触发对话，分别是毗沙门桥、文左卫门筋的角落、招福町南的存档点附近。

ストーリークリア3 铜杯
取得条件：完成剧情第六章。

エリートビジネスマン 铜杯
取得条件：第第五章跟客人交谈的时候选中全部符合礼仪的选项。

奖杯说明：选靠里面的四人桌坐下（不要选二人桌），然后选“手前の席に座る”，服务员问点什么喝的时候选最后一项先不点，最后要按中QTE。

ストーリークリア4 铜杯
取得条件：完成剧情第八章。

冷めても美味しい 铜杯
取得条件：买了墨鱼烧之后，到附近闲逛15分钟以上。

ストーリークリア5 铜杯
取得条件：完成剧情第十章。

社员一丸となって 铜杯
取得条件：用立华或尾田的协力攻击打倒三个敌人以上。

ストーリークリア6 铜杯
取得条件：完成剧情第十二章。

お宝ざっくざく！ 铜杯
取得条件：在椿园那里找到日侠连的金库并拆掉，位置在扇子男出现之后，等上楼梯前的自动贩卖机那里，一共有两个金库。

ストーリークリア7 铜杯
取得条件：完成第十四章。

ヒ－トスナイプ
铜杯

取得条件：枪战的剧情中击破那个爆炸头。

奖杯说明：这里所说的爆炸头是一个跟成金野郎一样穿着全身金色衣服的人，出现时机是载着机关枪和散弹枪敌人的面包车出现之前。金色爆炸头的准心虽然会变色，但实际上不会开枪的，玩家也有足够的时间将他射杀。

スト－リ－クリア8
铜杯

取得条件：完成剧情第十六章。

トラブル対処はお手の物
铜杯

取得条件：被锦山投技命中撞到丽奈的桌子的时候，故意按错QTE，吃丽奈一发玻璃瓶。

感谢－スタッフ一同－
银杯

取得条件：游戏通关。

传说となりしもの
金杯

取得条件：以LEGEND难度通关。

社长 桐生一马
铜杯

取得条件：剧情发展到第五章开启房地产系统的时候解锁。

俺のシマ
铜杯

取得条件：任意一个地区的占有率达到100%。

不动产王
铜杯

取得条件：购入高额的物业，全地域制霸之前必然会解锁。

神室町制霸
银杯

取得条件：将房地产系统相关的剧情全部完成。

お水の帝王
铜杯

取得条件：剧情发展到开启夜店经营系统后解锁。

千客万来
铜杯

取得条件：任意一个区域的粉丝数达到1000人以上。

ダイヤモンドキャスト
铜杯

取得条件：白金级别的妹子任意一人等级升到最高。

沈まぬ太阳
银杯

取得条件：完成全部夜店经营相关的剧情。

梦、半ば
铜杯

取得条件：达成目录的达成率超过50%。

梦、叶えし者
金杯

取得条件：达成目录的达成率超过100%。

奖杯说明：最花时间的奖杯之一，内容囊括了游戏中几乎所有的小游戏并且对玩家有一定要求。

サブスト－リ－10
铜杯

取得条件：完成10个支线任务。

サブスト－リ－40
铜杯

取得条件：完成40个支线任务。

サブスト－リ－完全制霸
铜杯

取得条件：完成全部支线任务。

消费税导入前に驱け込み豪游
铜杯

取得条件：使用金额累计超过10亿。

奖杯说明：能力盘外围的能力几乎每一个都要10亿，所以必然会解锁的，而且实际上达成目录要求金额更高。

头が高いぞ
铜杯

取得条件：第一次用撒钱将行人聚集起来。

これが欲しいんだろ?
铜杯

取得条件：撒钱总额超过500万日元（撒50次）。

使うと价值が下がるんです
铜杯

取得条件：第一次捡到电话卡。

家族の视线に注意
铜杯

取得条件：第一次看性感影像

何が出るかな?
铜杯

取得条件：在ドリ－ムマシン（万元级的自动售卖机）买到最高级的东西。

奖杯说明：平时没事见到自动贩卖机都去扭一下就行了。

俺に触ると火伤するぜ
铜杯

取得条件：让服务员来给桐生或真岛点烟。

奖杯说明：神室町和苍天堀某些商店或者物业门外都有服务员，经营系统完成到一定程度之后（制霸了该区域），桐生或者真岛在这写物业前面呆站一会，那些服务员就会过来帮忙点烟。



道、极めしもの
银杯

取得条件：完成全部究极斗技项目。

亚门击破
银杯

取得条件：打倒亚门创和亚门丈。

奖杯说明：具体可参照前文“支线任务”的最后部分。

达人と变人は纸一重
铜杯

取得条件：跟各个风格的师傅进行一次修行。

若者は己に投资せよ
铜杯

取得条件：用金钱提升能力10个以上。

超绝技巧
银杯

取得条件：全部风格的全部能力都获得了。

奖杯说明：不包括堂岛之龙和岛野狂犬的能力盘。

オ－バ－キル
铜杯

取得条件：对一名敌人打出5种类以上的特殊奖励。

ケンカ卖んなら相手を选べ
铜杯

取得条件：第一次打倒カツアゲ君。

大·大·大成功!
铜杯

取得条件：武具探索得到最好的成果。

凄腕トレジャ－ハンタ－
铜杯

取得条件：获得全部种类的素材。

ファイトマネ－は六文钱
铜杯

取得条件：无尽斗宴里面打倒30个人以上。

游びを知りつくした男
铜杯

取得条件：全部迷你游戏玩一遍。

ご対面
铜杯

取得条件：第一次成功从电话交友俱乐部约到妹子出来。

エヴリデ－ナイトフィ－バ－
铜杯

取得条件：在迪斯科厅将所有歌曲完成一遍，不限难度。

あけぼのニャンニャン
铜杯

取得条件：女子摔跤俱乐部赌博猜中10次单胜。

サ－キットの龙
铜杯

取得条件：四驱车比赛全部项目胜利。



战国无双4-Ⅱ	Koei Tecmo	动作
PS3	战国无双4-Ⅱ	日版
	2015年2月11日 本地1~2人	对应年龄：12岁以上
	售价为5134日元	

文 乙太 美编 anubis

“《无双》系列”向来都有推出资料片的习惯，而《战国无双 4–Ⅱ》便是作为4代资料片推出的系列新作。和过往的资料片不同，本作并未以“猛将传”为后缀，而是直接采用了“Ⅱ”作为游戏的副标题，这也足以说明本作与4代相比有了不少改变与进化。本次的攻略将为大家带来这款游戏的全部要素详解以及完整的白金攻略，希望能对各位读者有所帮助。

系统详解

战斗画面



1. 敌将名字及体力情况
2. 连击数
3. 同伴状态及当前作战方针
4. 当前操作角色状态。头像左下为练技槽、左上为练技数，右侧分别是体力槽和无双槽
5. 当前选择技能及已发动技能效果
6. 士气槽及战场地图
7. 当前区域持旗兵数量
8. 当前触发任务的相关情报
9. 击破数

战场任务

与以往作品一样，本作依然有丰富的战场任务等待着玩家去完成，这些战场任务会影响到士气的升降与战局的发展，完成这些任务可以获得经验值作为奖励。战场任务分为主要任务与奖励任务，其中主要任务是每场战斗必定会触发的任务；而额外任务都有一定的触发条件，但是在完成后可以获得金钱或武器作为奖励。想要触发所有的额外任务就必须时时刻刻注意战局变化，和副将兵分两路则可以较好地应付一些任务多发的情况。



士气强化

出现于前作中的“士气强化”系统在本作中得到了保留，战场上的深红色与浅红色区域即为“士气强化区域”，在此区域中的敌人各方面能力都会得到大幅度提升，武将也会进入斗气状态，所以在此区域中与敌人作战时非常不明智的。不过想要解除“士气强化”也很简单，第一种方法是击倒区域中的所有持旗兵，第二种则是通过击破敌方武将以及完成任务来降低敌方士气，当然部分角色的觉醒技能也可以直接解除“士气强化”。与前作不同的是，本作在持旗兵的周围增加了盾兵，这些盾兵可以防御神速攻击，所以对付持旗兵还是采用普通攻击为妙。



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

操作篇

基本操作列表	
按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
十字键↑	同伴方针
十字键←/→	技能选择
十字键↓	技能使用
×键	影技/跳跃/受身/上下马/（防御中）侧移
○键	无双奥义/（长按）积蓄无双槽

按键	功能
□键	普通攻击
△键	神速攻击/蓄力攻击/杀阵
L1键	防御/受身
R1键	特殊技
L2键	唤马/（长按）移动上马
R2键	切换地图显示
R3键	无双极意
SELECT键	切换操作角色
START键	打开菜单

注1：按键的功能可以在“操作设定”中进行调整。
注2：服部半藏、女忍者、风魔小太郎、宁宁这4名角色可以进行二段跳，以通过其他角色无法通过的忍道（地图上以蓝色标记）。
注3：当我方武将进入气绝状态时，连打L1、R1、×、○、□、△键可加快恢复速度。

◆方针设定

与前作一样，本作依然可以通过在菜单中选择“方针设定”或按十字键↑来对同伴下达指令。在“方针设定”界面中，玩家可以按△键切换各种方针，用左摇杆/十字键选定目标，三种方针分别为任意、待机与护卫。被下达“任意”方针的副将会根据选定目标的不同作出不同的行动，选定敌方武将时会攻击目标，将其击破后则会主动寻找下一个攻击目标（一般为任务目标），而选定我方武将时则会跟随其一同行动，并攻击附近的敌人，选定任意地点的话，副将则会移动到该地点后主动寻找其他攻击目标；被下达“待机”方针的副将则会在指定地点待机，并攻击附近的敌人；被下达“护卫”方针的副将则会追随玩家控制的武将一同作战。



◆攻击动作

与前作一样，本作的攻击动作依然分为4种，除了连按□键使用的通常攻击外，依然可以使用蓄力攻击、神速攻击以及特殊技这三种攻击方式。而武将的动作类型也与前作一样，根据其特性被分为了通常攻击型、蓄力攻击型、神速攻击型以特殊技型，通常攻击型的武将最多可以进行12段的通常攻击，蓄力攻击型武将的蓄力攻击可以进行3段派生，而特殊技型武将则可以使用多种不同的特殊技。下面将会给出通常攻击以外3种攻击的介绍，以及不同攻击动作对不同敌人产生效果的优劣性，以供各位玩家参考。

蓄力攻击：俗称C技，在□键起手的特定通常攻击后按△键便可使用。C技通常会根据□键的输入次数来命名，比如□△被称为C2。由于本作与4代一样可以使用神速攻击，所以C1技依然被废除。不同动作类型的武将可使用C技的种类和性能有所不同，通常攻击型武将可以使用C2~C9；神速攻击型、特殊技型武将虽然只能使用C2~C5，但部分C技会有两段派生；蓄力攻击型的武将也只能使用C2~C5，但每个C技都有三段派生。每一个武将都拥有着符合其特性的C技，而不同C技的特性与附加属性也有所不同，需要玩家在游戏中慢慢熟悉。



神速攻击：《战国无双4》开始加入的新系统，按△键起手，在特定攻击后按□键则可使用出作为收招的神速强攻击。神速攻击在不同攻击次数下可以派生出不同的神速强攻击，神速攻击型的武将可以派生出8种神速强攻击，而另外三种动作类型的武将只能派生出6种神速强攻击。神速攻击范围广、速度快，并且可以使武将进行位移，往往是对付杂兵的利器。

特殊技：特殊技一直是《战国无双》系列”的一大特色，每个角色都拥有着独一无二的特殊技，这些特殊技涵盖了强化自身、回复同伴、攻击敌人等不同效果。其中特殊技动作类型的武将可以通过R1键配合□键以及△键使出两种不同的特殊技，并可以对特殊技进行派生，而其他动作类型的武将则只有一种特殊技。除了新增加的武将井伊直政外，本作其他武将的特殊技与前作差别不大，因此就不再一一列出，有需要的玩家可以参考《战国无双4》攻略中的相关介绍。

◆影技

本作中依然有着诞生于3代的“影技”系统，影技消耗一格练技槽即可使用，用途则分为攻击与回避两种。在攻击时按×键使用影技可以使防御中的敌人破防，在连续的攻击动作中使用影技则可以取消出招硬直，利用前移的特性对浮空的敌人进行追打。而在受到攻击时，按×键则可以使出影技回避从敌人的连续攻击中有效脱离，是高难度下的常用回避技巧。



◆杀阵

杀阵可以说是对武将使用的终结技，本作的触发方法与前作一样依然分为三种，普通情况下为在敌方武将体力较低并且气绝的情况下根据提示按△键发动，建议使用气绝几率高的C3进行触发；第二种则是在敌人攻击的瞬间，按L1键/L键弹反敌人攻击后发动；最后一种则并不通用，需要通过部分角色的防反特殊技触发。



◆无双极意

同样是延续自《战国无双4》的系统，当武将积蓄满5格练技槽后，按下R3键便可发动“无双极意”，发动后练技槽会徐徐减少，清零后“无双极意”状态便会解除。在该状态中，玩家控制武将会触发全身无敌状态，攻击速度与攻击范围都会得到大幅强化，并且招式会带有该武将的得意属性。在“无双极意”中按○键发动大威力的“无双奥义・皆传”，不过在发动后会自动解除“无双极意”状态。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

无双奥义

无双奥义需要消耗 1 条无双槽才可发动，武将在攻击敌人或受到攻击时都会积蓄无双槽，而在未满一条的状态下长按○键也可以主动积蓄无双槽，当然也可以通过战场上获得的回复道具进行回复。每名角色一开始只有一条无双槽，随着等级的提升可增加至 3 条。无双奥义大致可以分为 4 种，下面便为大家详细介绍。

无双奥义：通常状态发动的无双，没有附加效果。

无双秘奥义：濒死状态发动的无双，自带红莲效果。

无双最终奥义：即协力奥义，我方两名武将相邻，身上出现红色电流效果时可发动，威力更大且带有体力回复效果。

无双奥义・皆传：“无双极意”状态下发动的最强无双，需要清空所有练技槽。



技能系统

本作取消了《战国无双 4》中的携带道具、家宝、熟练度等系统，武器的附加特性也发生了改变。取而代之的则是全新的技能系统。技能被分为普通技能和觉醒技能两种，其中普通技能被分为了攻击、防御、敏捷、辅助四类，并且被分为了三个等级，需要从低到高逐次习得；而觉醒技能则类似于前作中的“家宝”，处于技能盘中央位置，需要阶级达到 30 才会解锁习得权，并且只有在习得后才能得知其效果。每一个武将的技能都需要在技能盘上由外向里习得，技能盘则拥有菱形、圆形、X 字形以及四角形四种形状。每当习得一个技能后，其周围技能的习得权便被解锁，但是想要习得技能，还需要达到指定的阶级以及拥有足够量的兵法书。兵法书分为不同的种类，可以用于学习不同类型的技能，其获得的方法有三种，第一种是在杂货店中购买，第二种是通过击倒敌人掉落，第三种则是通过挑战“无限城别馆”来获取奖励。不过在习得技能时也有节约兵法书的好技巧，如果需要学习的技能周围有两个以上的技能已经习得，则习得该技能所需的兵法书会减少，如果该技能周围的技能全已被习得，则该技能可以自动习得。





普通技能一览

类型	名称	等级	效果
攻击	攻击	1	攻击力上升10。
		2	攻击力上升20。
		3	攻击力上升30。
	猛攻	1	30秒内攻击力上升50%。
		2	30秒内攻击力上升75%。
		2	30秒内攻击力上升100%。
	灵妙	1	30秒内全部攻击赋予属性效果。
		2	60秒内全部攻击赋予属性效果。
		3	90秒内全部攻击赋予属性效果。
	勇猛	1	对敌将给予的伤害增加20%
		2	对敌将给予的伤害增加35%
		3	对敌将给予的伤害增加50%
	神击	1	无双奥义的威力上升20%。
		2	无双奥义的威力上升35%。
		3	无双奥义的威力上升50%。
	破天	1	对浮空敌人给予的伤害增加20%。
		2	对浮空敌人给予的伤害增加30%。
		3	对浮空敌人给予的伤害增加40%。
	心眼	1	杀阵攻击的发动率上升。（效果小）
		2	杀阵攻击的发动率上升。（效果中）
		3	杀阵攻击的发动率上升。（效果大）
	明镜	1	无双极意的效果时间延长2.5秒。
		2	无双极意的效果时间延长5秒。
		3	无双极意的效果时间延长10秒。
	真髓	1	无双极意中的攻击力上升20%
		2	无双极意中的攻击力上升35%
		3	无双极意中的攻击力上升50%
防御	防御	1	防御力上升10。
		2	防御力上升20。
		3	防御力上升30。
	坚守	1	20秒间体力不会减少。
		2	25秒间体力不会减少。
		3	30秒间体力不会减少。
	鼓舞	1	周围我方武将体力小回复。
		2	周围我方武将体力中回复。
		3	周围我方武将体力大回复。
	不动	1	受到敌人攻击时不容易出现硬直。（效果小）
		2	受到敌人攻击时不容易出现硬直。（效果中）
		3	受到敌人攻击时不容易出现硬直。（效果大）
	坚忍	1	受到敌武将的伤害减至80%
		2	受到敌武将的伤害减至70%
		3	受到敌武将的伤害减至60%
	背水	1	濒死时攻击力与防御力上升50%。
		2	濒死时攻击力与防御力上升70%。
		3	濒死时攻击力与防御力上升100%。
	不拔	1	濒死时练技槽徐徐增加。（效果小）
		2	濒死时练技槽徐徐增加。（效果中）
		3	濒死时练技槽徐徐增加。（效果大）
	灭流	1	敌人的属性效果减至70%。
		2	敌人的属性效果减至50%。
		3	敌人的属性效果减至20%。
	再临	1	体力耗尽时，有一次机会以20%体力复活。
		2	体力耗尽时，有一次机会以60%体力复活。
		3	体力耗尽时，有一次机会以100%体力复活。
敏捷	敏捷	1	敏捷提升10。
		2	敏捷提升20。
		3	敏捷提升30。
	俊敏	1	30秒内移动速度上升25%。
		2	60秒内移动速度上升25%。
		3	90秒内移动速度上升25%。
	秘传	1	15秒间练技槽变为无消耗。
		2	30秒间练技槽变为无消耗。
		3	45秒间练技槽变为无消耗。
	迅闪	1	神速攻击威力上升20%。
		2	神速攻击威力上升35%。
		3	神速攻击威力上升50%。
	飞燕	1	影技（影技回避）的练技消费量减少10%。
		2	影技（影技回避）的练技消费量减少20%。
		3	影技（影技回避）的练技消费量减少30%。
	进击	1	击破武将时，30%的概率提升移动速度。
		2	击破武将时，50%的概率提升移动速度。
		3	击破武将时，70%的概率提升移动速度。
	破竹	1	移动中，练技槽徐徐回复。（效果小）
		2	移动中，练技槽徐徐回复。（效果中）
		3	移动中，练技槽徐徐回复。（效果大）
	快进	1	移动中，无双槽徐徐回复。（效果小）
		2	移动中，无双槽徐徐回复。（效果中）
		3	移动中，无双槽徐徐回复。（效果大）

敏捷	觉醒	1	练技槽最大时无双槽徐徐回复。（效果小）
		2	练技槽最大时无双槽徐徐回复。（效果中）
		3	练技槽最大时无双槽徐徐回复。（效果大）
辅助	马术	1	马术上升10。
		2	马术上升20。
		3	马术上升30。
	战功	1	30秒内击破敌人后25%的几率出现卷物。
		2	60秒内击破敌人后25%的几率出现卷物。
		3	90秒内击破敌人后25%的几率出现卷物。
	千金	1	30秒内击破敌人后25%的几率出现金钱。
		2	60秒内击破敌人后25%的几率出现金钱。
		3	90秒内击破敌人后25%的几率出现金钱。
	骑神	1	骑乘中练技槽徐徐回复。（效果小）
		2	骑乘中练技槽徐徐回复。（效果中）
		3	骑乘中练技槽徐徐回复。（效果大
	骑皇	1	骑乘中无双槽徐徐回复。（效果小）
		2	骑乘中无双槽徐徐回复。（效果中）
		3	骑乘中无双槽徐徐回复。（效果大）
	目利	1	更容易获得好的武器。（效果小）
		2	更容易获得好的武器。（效果中）
		3	更容易获得好的武器。（效果大）
	真眼	1	更容易获得好的军马。（效果小）
		2	更容易获得好的军马。（效果中）
		3	更容易获得好的军马。（效果大）
	收集	1	更容易获得兵法书。（效果小）
		2	更容易获得兵法书。（效果中）
		3	更容易获得兵法书。（效果大）
	药活	1	体力回复时的回复量细微上升。
		2	体力回复时的回复量上升。
		3	体力回复时的回复量大幅上升。

觉醒技能一览

武将	效果
明智光秀	30秒内攻击变为修罗属性。
浅井长政	可以发动无双奥义时，所有攻击附带属性。
绫御前	回复我方体力并且防御力上升，成功后回复自身无双槽。
井伊直虎	攻击力上升且攻击范围扩大。
井伊直政	攻击力、移动速度、防御力上升。
石川五右卫门	120秒内击破时有50%的几率将沙金变为小判或千两箱。
石田三成	15秒内解除“士气强化”区域的效果。
稻姬	出现弓箭进行援护射击。
今川义元	3O秒内无双槽变为无消耗。
上杉景胜	受到敌人的攻击不会硬直。
上杉谦信	45秒内解除“士气强化”区域的效果。
阿市	回复我方体力，成功后回复自身无双槽。
大谷吉继	自身受到伤害时，给予周围敌人伤害。
阿国	提升周围我方的能力值，成功后回复自身体力。
织田信长	展开壁障。
甲斐姬	在自身周围产生水柱攻击敌人。
片仓小十郎	延长特殊技的效果时间。
加藤清正	攻击时产生吹飞敌人的龙卷风。
加拉夏	随机发动觉醒技能的效果。
女忍者	发动分身展开连续攻击。
黑田官兵卫	随机刷新2个正在冷却的技能。
小少将	在自身周围产生光柱攻击敌人。
小早川隆景	周围我方的能力值上升。
杂贺孙市	发动枪的援护射击。
佐々木小次郎	通常攻击的威力上升。
真田信之	60秒内命中敌人后的连击数增加1。
真田幸村	在自身周围产生火柱攻击敌人。
岛津丰久	自身的攻击力上升但防御力下降。
岛津义弘	自身的攻击力上升但防御力下降，敌人触碰会被弹飞。
岛左近	发动带有属性效果的援护攻击。
柴田胜家	攻击时带有爆炸效果。
武田信玄	可以发动无双奥义时，所有攻击附带属性。
竹中半兵卫	随机刷新1个正在冷却的技能。
立花誾千代	攻击力与移动速度上升。
立花宗茂	90秒内自身防御力上升250%。
伊达政宗	发动火枪援护攻击。
长宗我部元亲	在自身周围产生水柱攻击敌人。
藤堂高虎	攻击力上升并且攻击附带冻牙属性。
德川家康	发动大炮援护射击。
丰臣秀吉	120秒内击破时有50%的几率将砂金变为小判或千两箱。
直江兼续	延长被动技能的效果时间。
宁宁	回复周围我方体力，成功后回复自身体力。
浓姬	在自身周围产生爆炸使敌人气绝。
服部半藏	发动分身进行连续攻击。
早川殿	我方的能力值上升，成功后回复自身无双槽。
风魔小太郎	神速攻击不会被敌人弹开。
福岛正则	挑拨敌人使其防御力下降但是攻击力提高。
北条氏康	产生烟幕，烟幕之中所有攻击附带属性。
本多忠胜	在自身周围产生使敌人畏怯的冲击波。
前田庆次	在自身周围产生使敌人攻击力下降的冲击波。
前田利家	攻击时会产生风刃。
松永久秀	攻击时在自身周围产生爆炸。
宫本武藏	蓄力攻击的威力上升。
毛利元就	在周围产生能够下降敌人防御力的弓箭。
森兰丸	攻击力、攻击速度上升但防御力下降。
柳生宗矩	所有的攻击都能破防。
新武将	可以发动奥义时，所有攻击附带属性。

武器

本作的武器系统也与前作有很大的不同，加入了与前作的技能珠系统截然不同的武器锻造系统，也重新加入了武器稀有度以及武器等级的设定。每个武将的武器都有着按照稀有度被分为 5 个等级，高稀有度的武器只有在高难度下才能获得。除了稀有度为 4 的武器作为锻造专用的素材武器，其等级为 1 级并且无法提升，其他稀有度的武器均拥有一个最大等级，稀有度越高的武器最大等级也就越高。如果提升武器等级的话，其攻击力会有所提升，附加能力也会发生变化。“武器锻造”系统便是传统意义上的武器合成系统，就是将一把武器作为需要升级的武器，其他武器则作为合成素材，以此来提升目标武器的等级。值得一提的是，除了无属性的武器，其余武器的主属性都会追加在武器名称旁，每当将主属性一致的两把武器进行合成时，便有机会成功进行限界突破，突破后武器的最大等级便会得到提升，限界突破可以多次进行，直至武器的最大等级达到其上限等级，下面会给出不同稀有度武器的最大等级和上限等级以及武器的附加能力列表供各位玩家参考。当然，本作也有着秘藏武器的设定，每名角色的秘藏武器都需要在特定的“困难”及以上难度的关卡中满足特定条件后才能获得，用这种方法获得的秘武一开始便拥有最大等级，并且有着极高的数值以及附加能力。当玩家获得了一名角色的秘武，便可以在“无限城本馆”的高层刷取可以进行“武器锻造”的秘武了。



稀有度	初期最大等级	上限等级
1	10	15
2	20	25
3	30	40
4	1	1
5	40	50

武器附加能力	效果
红莲	敌人受到火焰持续伤害。
闪光	用雷电对周围敌人造成范围伤害。
冻牙	一定几率冻住敌人，使其无法行动且防御力下降。
烈空	攻击时无视敌方防御造成一定的追加伤害。
金刚	攻击时令敌方气绝并造成一定的追加伤害。
修罗	有一定几率直接击倒武将，或根据敌将的残余体力按比例造成伤害。
体力	提升体力。
攻击	提升给予敌人的伤害。
防御	减轻受到敌人的伤害。
敏捷	提升移动速度。
马术	提升骑乘时的攻击力、防御力。
运	更容易获得高品质的武器与军马。
无双增加	提升无双槽的增加量。
练技增加	提升练技槽的增加量。
攻击速度	提升攻击速度。
攻击范围	扩大攻击范围。
间接攻击	提升枪、箭以及冲击波类攻击的伤害。

军马

与前作不同，本作的军马无法直接从杂货屋购买，而需要通过在战场击破敌将掉落。与武器一样，军马也拥有着稀有度、等级以及附加能力，其强化方式以及限界突破的方式也与武器相同。本作中玩家共可以获得13种军马，除了最强军马松风以外，其他军马按成长类型可以分为耐久型、马力型以及速度型，其基本能力也根据稀有度决定。最强军马

松风拥有最高的稀有度，各项数值也为最高，不过只有在“无限城别馆”的“死线之间”中达成S级评价后才可获得。下面将会给出军马的附加能力以及效果，以便各位玩家参考。



军马附加能力	效果
神马	马的体当攻击附带属性效果。
不落	受到枪弹攻击后不会落马。
疾驱	一定时间内加快移动速度。

无限城

无限城本馆

“无限城”模式最早出现于《战国无双2》中，但是之后的作品中却鲜有出现，如今该模式又在本作中回归了。“无限城本馆”的挑战是无止境的，由一层一层小型战场组成，玩家只有在限制时间内完成一个阶层的任务，才能通往下一阶层。每前进一个阶层，限制时间便会增加2分钟，不过在脱出后会重置。在本模式中，玩家还会遭遇各种各样的突发事件，如武将乱入、我方救援、运输兵出现等，达成这些事件可以赚取丰厚的报酬，击破黄金运输头的话还可以触发用于赚取金钱的“黄金时间”。每当玩家到达以5为倍数的阶层时，都会遭遇一场BOSS战，而到达以10为倍数的阶层时，则会进行报酬结算，之后直接从脱出地点进行脱离也可以获得之前已经赚取的报酬，脱出后还可以从结算后的阶层继续挑战无限城。“无限城本馆”不仅可以用于刷取金钱、兵法书以及好的武器，玩家的成绩还可以登录到世界排行榜中，与其他玩家进行比较。



无限城别馆

“无限城别馆”由4个关卡组成，简单来说就是挑战模式，玩家需要在关卡中根据限定条件进行挑战，之后系统便会根据玩家的成绩给予评价，最低为评价B级，最高评价则为S级，达到高评价的话便可获得丰厚的奖励，不过这些奖励仅能获得一次，并无法反复刷取。前三个关卡“猛将之间”、“疾风之间”以及“黄金之间”初始便以解锁，而最后一个关卡“死线之间”则必须在前三个关卡中都达成A级以上评价才可解锁，每个关卡具体如下。

猛将之间：在5分钟内不断击破敌人，最终评价根据击破数给出，击破数在2000人以上即可达成S级评价，本关的奖励以兵法书为主。活用神速攻击是提高击破数的关键，而击破敌方武将则可以延长限制时间。

疾风之间：需要击破关卡中的所有持旗兵，并且最终到达指定地点，在1分30秒内完成则可达成S级评价。本关的奖励以兵法书为主，想要达成S级评价的话，活用如“俊敏”等提高移动速度的技能十分重要，关卡中的守门武将必须要击破，可以多多利用增加攻击的技能迅速解决。

黄金之间：5分钟内不断赚取金钱的挑战，获得10000两以上即可达成S级评价。本关的奖励为金钱，S级评价不难达成，击破黄金运输头进入黄金时间是关键，当然也可以利用辅助技能“千金”，以及丰臣秀吉、石川五右卫门的特殊技来提高金钱的掉落率。

死线之间：本关的挑战内容与“猛将之间”相同，不过难度会变为“地狱”，击破数在1500人以上可以达成S级评价。本关的奖励以兵法书为主，达成S级评价后可以获得最强军马松风，由于敌人的攻击力较高，利用技能“秘传”延长“无双极意”的无敌效果来杀敌会轻松不少。



无双演武全任务攻略

关卡开放条件

章节名	开启条件
新星之章	初期开启
绊之章	初期开启
反逆之章	初期开启
情爱之章	初期开启
理想之章	初期开启
盟友之章	完成“理想之章”
主从之章	完成“绊之章”
大树之章	完成“绊之章”
贤人之章	完成“反逆之章”
好敌手之章	完成“新星之章”
约束之章	完成“情爱之章”
忠节之章	完成“反逆之章”
百花缭乱之章	完成其他所有章节

新星之章

长筱の战い

难度：★

出战角色：井伊直政、本多忠胜、井伊直虎、德川家康、服部半藏

胜利条件：击破武田胜赖。

败北条件：织田信长、德川家康、奥平昌信、井伊直政任一人败走。





编号	任务名称	达成条件	备注
01	地狱の开幕	击破守护鸢巢山据点西门的三枝昌贞。	–
22	鸢ヶ巢山砦制压	与酒井忠次合作，击破鸢巢山据点中的河洼信实与名和宗安。	–
03	赤备え散る	击破山县昌景与小幡信贞。	–
04	虚を突く突击	击破真田幸村、真田信纲与真田昌辉。	–
05	兵士たちの觉悟	守护信长本阵，2分钟内击破100敌兵。	–
06	最后の抵抗	我方武将败走前击破真田信之、马场信房与内藤昌丰。	–
07	长筱城救援	救援长筱城，击破女忍者。	【BONUS–武器】任务03开始后来到奥平信昌所在据点等待女忍出现，随后击破便可。
08	左近の妙策	在奥平忠昌入侵兵粮库前击破岛左近。	【BONUS–武器】击破女忍后接近右边据点，必须在任务06完成前触发，据点开门后进入并迅速将岛左近击破即可。
09	昌景の仇讨ち	击破山县昌次与志村光家。	【BONUS–金钱】任务04开始一段时间后目标敌将会在战场中央上部出现，接近他们触发任务后再将其击破便可。
10	崩坏する武田家	阻止穴山信君、武田信廉、武田信丰到达撤退地点。	【BONUS–金钱】武田家本阵开门后接近目标敌将们便可触发，需要让主控武将与副将兵分两路牵制住目标敌人以防止他们到达逃跑地点。

天正壬午の乱

难度：★★

出战角色：井伊直政、本多忠胜、井伊直虎、德川家康、服部半藏

胜利条件：击破北条氏康与真田昌幸，（更变后）击破真田幸村。

败北条件：德川家康、上杉景胜、井伊直政任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	连携确保	帮助上杉军与德川军合流，击破北条氏邦与猪俣邦宪。	–
02	无谋な若武者	我方武将败走前击破北条氏房等4名敌将。	–
03	北条の挟击策	阻止早川殿等4名敌将入侵踯躅崎馆。	其中3名会从地图右下角出现，必须提前命令副将前往进行阻拦，随后控制主将优先解决从另一侧入侵的甲斐姬。
04	猛攻之坚守	击破北条氏康、北条氏政以及北条氏直。	
05	忧いを断つ	击破里见义赖与松田宪秀。	【BONUS–金钱】开场后迅速控制副将在战场下侧接近2武将触发，1分钟内击破即可。
06	影の扇动	击破风魔小太郎、诹访赖忠以及木曾义昌。	【BONUS–武器】任务02开始后3名敌将会在战场左侧的3个地点出现，2分钟内接近并击破便可。
07	苦境	操控井伊直政击破真田信之。	【BONUS–武器】控制武将必须为井伊直政，任务03完成后接近并击破真田信之即可。
08	真田一族の猛攻	击破矢泽赖纲与矢泽赖康。	【BONUS–金钱】任务03完成后目标敌将会出现，接近并击破之。
09	北条の猛攻	阻止成田氏长与多目元忠入侵新府城与上杉本阵。	【BONUS–金钱】任务04开始后目标敌将会在战场中部出现，迅速接近并将他们击破。

小牧长久手の战い

难度：★★★★

出战角色：井伊直政、本多忠胜、井伊直虎、德川家康、稻姬、服部半藏

胜利条件：击破羽柴秀吉。

败北条件：德川家康、织田信雄、井伊直政任一人败走，或者我方武将任意3人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	强袭作战阻止	在榊原康政等武将败走前击破池田恒兴、森长可与池田辉政。	–
02	突き进む	击破石田三成。	–
03	钓り出された信雄	击破加藤清正等武将，防止织田信雄败走。	–
04	新たな信念	击破岛左近并突破乐田南西据点。	–
05	信赖の芽生え	击破守护乐田城的石田三成与大谷吉继。	–
06	押し负けない	击破细川忠兴与胁坂安治，防止丹羽氏重败走。	【BONUS–金钱】目标武将位于战场上侧，开场命令副将接近并击破便可。
07	进军を阻む铅玉	击破战场中央的铁炮兵长。	【BONUS–金钱】限制时间2分钟，铁炮兵长位于战场中央，可以控制副将在完成任务06后前往战场中央完成。
08	不稳な流れ	击破大谷吉继。	【BONUS–武器】大谷吉继位于战场中央据点中，任务02中接近后据点门会打开，必须在织田信雄进入据点的剧情发生前接近并击破才能完成任务。
09	隙间を突く	阻止羽柴秀长与蒲生氏乡入侵小牧山城。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场上侧，可以命令副将在任务04开始后事先前往上侧等候。
10	决意	我方武将未有败走的情况下胜利。	【BONUS–武器】如果秀吉本阵开门时我方武将未出现过败走，本任务便会出现，之后击破秀吉通关便可。

小田原征伐

难度：★★★★★★

出战角色：本多忠胜、井伊直虎、德川家康、稻姬

胜利条件：击破北条氏康。

败北条件：丰臣秀吉、丰臣秀次、井伊直政任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	二の丸突入	击破北条氏规，与二之丸中的我方武将合流。	–
02	二の丸守るは熊の姬	击破甲斐姬、成田氏长与壬生义雄。	–
03	混沌に落ちる	击破风魔小太郎。	需要击破2次。
04	天守を拔く	击破早川殿等4名敌将。	
05	包围阵坚守	阻止我方武将败走，击破击破北条氏邦等3名敌将。	【BONUS–金钱】提示目标敌将出现后前往战场下侧的三之丸接近并击破之。
06	三の丸一扫	击破三之丸中的敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟200人，任务02未完成的情况下，控制副将前往三之丸左侧可触发本任务，可与任务05一同完成。
07	一夜城を守りきれ	阻止北条氏房、千叶直重入侵一夜城。	【BONUS–武器】任务03开始后先将风魔小太郎击破一次，之后派副将在战场左上角一夜城通路口等待任务触发，之后击破目标敌将便可。
08	绽びを利用する	与松田宪秀、笠原政尧协力，击破山角定胜与伊藤政世。	【BONUS–金钱】位于战场右侧，秀吉开始反攻后前往并击破便可。
09	北条を慕う民	控制井伊直政防止民兵接近丰臣秀吉。	【BONUS–武器】控制武将必须为真田幸村、真田信之。

关ヶ原の战い

难度：★★★★★★★★★

出战角色：井伊直政、本多忠胜、加藤清正、福岛正则、藤堂高虎

胜利条件：击破石田三成，（更变后）击破大谷吉继。

败北条件：德川家康、井伊直政任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	开战	击破岛津丰久等5名敌将。	
02	三成に过ぎたるもの	压制北部战场，击破岛左近。	限制时间为2分钟，岛左近位于战场左上角。
03	不稳	阻止伊藤盛正等4名敌将入侵东据点。	–
04	秘策	防止生驹一正、奥平贞治、金森长近败走，击破大谷吉继等5名敌将。	–
05	弱点	击破大谷吉治与长束正家。	–
06	进击の鬼岛津	击破岛津丰久等5名敌将，阻止岛津义弘到达撤退地点。	–
07	井伊の赤鬼	控制井伊直政率先击破敌将。	【BONUS–金钱】开场即触发，控制井伊直政迅速击破1名敌武将便可。
08	北东砦の攻防	与山内一丰、田中吉政协力，击破氏家行广、长宗我部盛亲。	【BONUS–金钱】任务02开始后可触发，目标敌将位于战场中上据点中，接近并击破之。
09	本命	与浅野幸长、池田辉政协力，击破堀田盛高、斋村政广、织田信包。	【BONUS–金钱】出现提示后目标敌将会出现在战场右上角，接近并击破便可。
10	决死	击破岛左近等5名敌将。	【BONUS–金钱】大谷吉继被击破后，岛左近会从战场左上侧诘所出现并迅速向东军本阵进军，必须在其进入本阵前接近他才可触发任务。
11	宿命	控制井伊直政击破岛津丰久。	【BONUS–武器】控制武将必须为井伊直政，任务06开始后接近岛津丰久并将其击破便可。
12	最强のふたり	井伊直政和本多忠胜发动协力无双奥义击破石田三成。	【BONUS–金钱】控制武将必须为井伊直政、本多忠胜，关卡最后时自动触发任务，将三成打残后让两名武将协协使用无双最终奥义击破便可。



绊 之章

◆第一次上田城の战い 难度：★

出战角色：真田信之、真田幸村、女忍者、石田三成、直江兼续、上杉景胜、岛左近

胜利条件：击破德川家康。

败北条件：真田信之、真田昌幸任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	勇を见せる	击破酒井忠次、平岩亲吉、鸟居忠政。	–
02	一网打尽の大火	井伊直虎突破二之丸北门前击破柴田康忠、冈部长盛。	–
03	民との共斗	与民兵协力击破服部半藏与所有的忍者部队。	有一位民兵败走任务即失败。
04	果敢に追击	阻止本多重次、渡边守纲渡过神川。	–
05	矢泽城防卫	击破大久保忠邻、大久保忠佐，防止矢泽赖纲、矢泽赖康败走。	【BONUS–金钱】目标武将位于战场右侧，通路解锁后接近并击破便可。
06	户石城防卫	击破井伊直政、榊原康政，防止横谷幸重败走。	【BONUS–金钱】目标敌将开始进军后会向战场右上角移动，接近后击破便可。
07	信行の思いやり	控制真田信之击破稻姬。	【BONUS–武器】控制武将必须为真田信之。
08	义の完全胜利	真田幸村、直江兼续、石田三成体力在一半以上的情况下获胜。	【BONUS–金钱】控制武将中必须有真田幸村、直江兼续、石田三成任一人，关卡最后触发。
09	德川の守护神	击破本多忠胜。	【BONUS–武器】最后出现在家康本阵附近，接近并击破即可。

◆小田原征伐 难度：★★

出战角色：真田信之、稻姬、真田幸村、女忍者、本多忠胜、德川家康、黑田官兵卫、藤堂高虎、大谷吉继、井伊直政

胜利条件：击破北条氏康。

败北条件：石田三成、丰臣秀次、真田信之任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	二の丸突入	击破北条氏规，与二之丸中的我方武将合流。	–
02	二の丸守るは熊の姬	击破甲斐姬、成田氏长与壬生义雄。	–
03	混沌に落ちる	击破风魔小太郎。	–
04	天守を拔く	击破早川殿等4名敌将。	–
05	包围阵坚守	阻止我方武将败走，击破击破北条氏邦等3名敌将。	【BONUS–金钱】提示目标敌将出现后前往战场下侧的三之丸接近并击破之。
06	三の丸一扫	击破三之丸中的敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟200人，任务02未完成的情况下，控制副将前往三之丸左侧可触发本任务，可与任务05一同完成。
07	一夜城を守りきれ	阻止风魔小太郎入侵一夜城。	
08	绽びを利用する	与松田宪秀、笠原政尧协力，击破山角定胜与伊藤政世。	【BONUS–金钱】位于战场右侧，秀吉开始反攻后前往并击破便可。
09	真田兄弟对相模の狮子	真田信之、真田幸村协力发动无双奥义击破北条氏康。	【BONUS–金钱】控制武将必须为真田幸村、真田信之，与目标敌将接近后触发。

◆第二次上田城の战い 难度：★★★★

出战角色：真田信之、稻姬、服部半藏、柳生宗矩、早川殿

胜利条件：击破真田昌幸、真田幸村。

败北条件：德川秀忠、真田信之、稻姬任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	兄弟对决・疑	户石城压制，击破真田幸村。	–
02	火中の救援	击破根津甚八、由利镰之介，防止牧野康成、牧野忠成败走。	–
03	袭いかかる忍び	击破女忍者。	限制时间2分钟。
04	袭いかかる乙女	击破甲斐姬。	–
05	立ちはだかる真田家臣	击破唐泽玄蕃、池田长门、石井舍人。	–
06	三方よりの奇袭	在女忍接近德川秀忠前击破其真身。	最北边的是真身。
07	兄弟对决・真	控制真田信之击破真田幸村。	
08	父の策	在雾隐才藏与大久保忠邻接近前击破雾隐才藏。	【BONUS–武器】上田城开门后迅速与其接近并触发任务。
09	秀忠护卫	控制柳生宗矩击破笕十藏以及所有的铁炮队长。	【BONUS–金钱】控制武将必须为柳生宗矩，目标敌人位于战场左侧上田城中
10	父との决别	控制真田信之击破真田昌幸、横谷重氏、野吕兵库。	【BONUS–金钱】控制武将必须为真田信之，目标敌将位于上田城中，接近后触发任务。
11	驱ける影	阻止望月六郎入侵中央据点。	【BONUS–武器】出现在战场中央，接近并击破便可。
12	四天王救援	击破来福寺左京、马场总市，防止榊原康政败走。	【BONUS–金钱】与战场右上侧诘所出现，接近后击破即可。

◆关ヶ原の战い 难度：★★★★★★

出战角色：真田信之、稻姬、本多忠胜、加藤清正、福岛正则、藤堂高虎、井伊直政

胜利条件：击破石田三成，（更变后）击破大谷吉继、岛左近。

败北条件：德川家康、真田信之、稻姬任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	反击の狼烟	在我方武将败走前击破敌方武将。	–
02	西国大名の突击	阻止岛津义弘等4名敌将入侵东军本阵。	–
03	大谷・小早川共同战线	击破大谷吉继等6名敌将。	–
04	南北から迫る	包围西军，击破岛左近等3名敌将。	–
05	风神の罠	分离西军，击破立花宗茂。	–
06	最后の奉公	击破岛左近、平冢为广、户田胜成。	–
07	苦战する东军	击破长宗我部盛亲、长束正家，防止细川忠兴败走。	【BONUS–金钱】目标敌将会向细川忠兴所在据点进军，与他们接近后触发任务。
08	中央での激战	在关原中央击破敌兵。	【BONUS–金钱】于战场中央触发，3分钟击破200人。
09	丰富恩顾の突击	击破宇喜多秀家、小西行长。	【BONUS–金钱】任务03开始后目标敌将所在据点开门，接近后触发任务。
10	袋のねずみ	击破毛利元康等4名敌将。	【BONUS–武器】任务09完成后，目标敌将于西军中央区域诘所出现，接近后触发任务。
11	友情の结末	控制真田信之击破大谷吉继。	【BONUS–武器】控制武将必须为真田信之，关卡最后触发。

◆大坂の阵 难度：★★★★★★★★★

出战角色：真田信之、稻姬、伊达政宗、藤堂高虎、柳生宗矩、片仓小十郎、上杉景胜

胜利条件：击破丰臣秀赖、真田幸村。

败北条件：德川家康、德川秀忠、真田信之任一人败走，更变后追加丰臣秀赖到达撤退地点。





编号	任务名称	达成条件	备注
01	城内潜入	击破甲斐姬等4名敌将。	–
02	大坂城制压	击破丰臣秀赖。	–
03	丰臣の意地	击破内藤元盛等4名敌将，防止前田利常等武将败走。	–
04	二代将军の夸り	击破真田幸村、女忍者，防止德川秀忠败走。	–
05	丰臣の最后	阻止丰臣秀赖到达撤退地点。	–
06	味方救援	防止立花宗茂、水野胜成败走，击破后藤又兵卫等4名敌将。	【BONUS–武器】目标敌将位于战场中央，开场接近即可触发任务。
07	工作妨害	击破风魔小太郎。	【BONUS–金钱】炮击开始后前往大坂城右上角，接近风魔小太郎后触发任务。
08	怀かしい颜	与早川殿协力，击破甲斐姬。	【BONUS–金钱】甲斐姬于战场中下侧诘所出现，接近后触发任务。
09	兄弟邂逅	真田信之、稻姬协力发动无双最终奥义击破真田幸村。	【BONUS–金钱】控制武将必须为真田信之、稻姬。

反逆之章



◆六条合战

难度：★

出战角色：松永久秀、柳生宗矩、明智光秀、浓姬

胜利条件：击破小少将。

败北条件：足利义昭、松永久秀任一人败走，更变后追加织田信长败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	本国寺包围网	击破筱原长房，防止宇野弥七败走。	–
02	不可解な冲击	阻止焙烙兵入侵本国寺。	–
03	绝体绝命	击破安宅信康、十河存保。	–
04	敌军歼灭	击破三好康长、筒井顺庆。	–
05	执念の复仇	击破斋藤龙兴、长井道利。	–
06	三好を屠る	阻止三好长逸、三好政康、岩成友通到达撤退地点。	–
07	仲间の危机	救援我方武将，击破门守备头。	【BONUS–金钱】任务01完成后，战场右侧中央据点关门，之后接近据点触发任务，击破据点外两侧的门守备头便可。
08	佣兵の强袭	阻止杂贺孙市接近足利义昭。	【BONUS–武器】任务02完成后由中央靠上的诘所出现，拦截并触发任务后击破便可。
09	派手な通せんぼ	阻止石川五右卫门到达工作地点。	【BONUS–武器】提示出现后与其接近即可触发任务。
10	信长に迫る危机	阻止铁炮队长接近织田信长。	【BONUS–金钱】任务06中可触发，铁炮队长分别位于战场中央北侧、中央东侧、南部东侧的据点中，逐个接近并击破即可。

◆金ヶ崎撤退战

难度：★★

出战角色：松永久秀、柳生宗矩、明智光秀、浓姬、森兰丸、丰臣秀吉、宁宁、柴田胜家、黑田官兵卫、竹中半兵卫

胜利条件：所有我方武将到达撤退地点，（更变后）击破朝仓义景、浅井长政。

败北条件：松永久秀败走或我方武将 3 人以上败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	敌の围いを突破せよ	击破远藤直经、北海纲亲，确保撤退路线。	–
02	朽木越え	援护织田信长与朽木元纲合流。	–
03	藤堂高虎の待ち伏せ	击破藤堂高虎。	–
04	大谷吉继の待ちぶせ	击破大谷吉继。	–
05	姬样との战いは御免	说服阿市，击破侍女。	【BONUS–金钱】控制武将必须为羽柴秀吉或柴田胜家，任务02结束一段时间后阿市所在右下角据点会开门，进入后触发任务。
06	总退却	护卫所有我方武将到达撤退地点。	【BONUS–武器】完成任务03和任务04后触发，撤退地点一共有四个，将通往四个地点道路上的武将全部击破便可。
07	遭遇	击破斋藤龙兴。	【BONUS–金钱】控制武将必须为竹中半兵卫，目标敌将位于战场左上方的据点中，接近并击破便可。
08	浅井长政と朝仓义景	击破浅井长政、朝仓义景。	【BONUS–武器】限制时间为2分钟，分别会从战场右上和左下的据点出现，需要事先让两名武将分别在目标据点等待。

◆长筱の战い

难度：★★★★

出战角色：松永久秀、柳生宗矩、明智光秀、织田信长、浓姬、森兰丸、丰臣秀吉、宁宁、前田利家、柴田胜家、黑田官兵卫、竹中半兵卫

胜利条件：击破武田胜赖。

败北条件：织田信长、德川家康、奥平昌信、松永久秀任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	地狱の开幕	击破守护鸢巢山据点西门的三枝昌贞。	–
02	鸢ヶ巢山砦制庄	与酒井忠次合作，击破鸢巢山据点中的河洼信实与名和宗安。	–
03	赤备え散る	击破山县昌景与小幡信贞。	–
04	虚を突く突击	击破真田幸村、真田信纲与真田昌辉。	–
05	兵士たちの觉悟	守护信长本阵，2分钟内击破100敌兵。	–
06	最后の抵抗	我方武将败走前击破真田信之、马场信房与内藤昌丰。	–
07	长筱城救援	救援长筱城，击破女忍者。	【BONUS–武器】任务03开始后来到奥平信昌所在据点等待女忍出现，随后击破便可。
08	左近の妙策	在奥平忠昌入侵兵粮库前击破岛左近。	【BONUS–武器】击破女忍后接近右边据点，必须在任务06完成前触发，据点开门后进入并迅速将岛左近击破即可。
09	昌景の仇讨ち	击破山县昌次与志村光家。	【BONUS–金钱】任务04开始一段时间后目标敌将会在战场中央上部出现，接近他们触发任务后再将其击破便可。
10	崩坏する武田家	阻止穴山信君、武田信廉、武田信丰到达撤退地点。	【BONUS–金钱】武田家本阵开门后接近目标武将们便可触发，需要让主控武将与副将兵分两路牵制住目标敌人以防止他们到达逃跑地点。

◆松永久秀の乱

难度：★★★★★★

出战角色：松永久秀、柳生宗矩、杂贺孙市、小少将

胜利条件：击破织田信长，（更变后）到达信贵山城。

败北条件：松永久秀、松永久通任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	光秀を目がけ	胁迫明智光秀，击破细川藤孝、佐久间信盛。	–
02	光秀追击	阻止明智光秀到达撤退地点。	–
03	张りぼての危机	引诱柴田胜家等4名敌将到达天守。	–
04	恶党对军师	击破竹中半兵卫等6名敌将。	–
05	信长の子	胁迫织田本阵，击破织田信忠、织田信孝。	–
06	屈辱の退却战	开辟前往信贵山城的退路，击破森长可、三好康长、细川忠兴。	–
07	光秀包围网	击破堀秀政、稻叶一铁。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，必须在任务01完成前触发，击破任务01中的一个武将开辟道路，之后接近目标武将便可触发任务。
08	仇敌松永	阻止筒井顺庆、松仓重信入侵信贵山城。	【BONUS–金钱】目标武将位于战场左侧，任务04中会开始进军，可以命令副将阻拦在左上方的道路上，与敌将接近后即可触发任务。
09	片思い	阻止阿市和羽柴秀吉合流。	【BONUS–武器】任务08完成后秀吉会开始移动，此时接近秀吉或阿市便可触发任务。
10	秘密を守りきる	阻止织田信雄、津田信澄接近上杉谦信。	【BONUS–金钱】上杉谦信出现后，目标敌将会出现在战场右下侧，接近后触发任务。

真说・本能寺の变

难度：★★★★★★★★★

出战角色：松永久秀、柳生宗矩、毛利元就
胜利条件：击破织田信长。
败北条件：松永久秀、毛利元就、柳生宗矩任一人败走或敌方武将任一人到达撤退地点。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	夜阴に纷れ	开辟前往战场中央的道路，击破菅屋长赖、斋藤利治。	–
02	すべてを暗の中へ	阻止村井贞胜、团忠正到达撤退地点。	–
03	元就の手助け	进入隐蔽道路，击破织田信忠。	–
04	牺牲者到着	击破明智光秀等敌将。	–
05	父の情	阻止加拉夏到达撤退地点。	–
06	信长の反击	击破森兰丸。	–
07	凶事の佳境	击破明智光秀、浓姬。	–
08	中央制压	击破战场中央的敌兵。	【BONUS–金钱】1分钟内击破100人，完成任务01并到达战场中央后触发。
09	蚁の一穴	制压目标诘所。	【BONUS–金钱】2分钟内压制4个诘所，出现士兵对话后压制战场上侧任一诘所可以触发任务。
10	决死の护卫	阻止古川久兵卫、箕浦大内藏到达本能寺。	【BONUS–金钱】需在任务04完成前触发，任务04进行途中目标敌将会从中央西侧诘所进入战场，可让副将事先进行等待，接近后触发任务。
11	决して逃さぬ	阻止福富秀胜、猪子兵助到达撤退地点。	【BONUS–武器】任务06完成后目标敌将会于战场南侧出现，接近后触发任务。
12	恶の胜利	控制松永久秀使用杀阵攻击击破织田信长。	【BONUS–武器】控制武将必须为松永久秀。

情爱之章

松永久秀の乱

难度：★

出战角色：小少将、杂贺孙市、柳生宗矩
胜利条件：击破织田信长，（更变后）击破所有敌武将。
败北条件：松永久秀、松永久通、杂贺孙市、小少将任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	光秀を目がけ	胁迫明智光秀，击破细川藤孝、佐久间信盛。	–
02	光秀追击	阻止明智光秀到达撤退地点。	–
03	张りぼての危机	引诱柴田胜家到达天守。	–
04	恶党对军师	击破竹中半兵卫等6名敌将。	–
05	信长の子	胁迫织田本阵，击破织田信忠、织田信孝。	–
06	屈辱の退却战	开辟前往信贵山城的退路，击破森长可、三好康长、细川忠兴。	–
07	光秀包围网	击破堀秀政、稻叶一铁。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，必须在任务01完成前触发，击破任务01中的一个武将开辟道路，之后接近目标武将便可触发任务。
08	まだ死なせない	控制小少将击破敌兵，防止杂贺众败走。	【BONUS–武器】需要击破100人，任务03完成后触发。
09	片思い	阻止阿市和羽柴秀吉合流。	【BONUS–武器】任务08完成后秀吉会开始移动，此时接近秀吉或阿市便可触发任务。
10	秘密を守りきる	阻止织田信雄、津田信澄接近上杉谦信。	【BONUS–金钱】上杉谦信出现后，目标敌将会出现在战场右下侧，接近后触发任务。



伊予侵攻

难度：★★

出战角色：小少将、杂贺孙市、长宗我部元亲、加拉夏
胜利条件：击破毛利元就、河野通直。
败北条件：长宗我部元亲或小少将败走，（更变后）长宗我部元亲、小少将、杂贺孙六任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	强行突破	突破东关，击破桂元澄、乃美宗胜。	–
02	黑濑城侵入	击破所有门守备头。	–
03	亲子で奋斗	击破吉川元春、吉川元长。	–
04	黑濑城死守	夺回黑濑城，击破西园寺公广等5名敌将。	–
05	黑幕击破	击破小早川隆景。	–
06	腹が减っては战ができぬ	阻止所有运输兵到达汤筑城。	【BONUS–武器】黑濑诚开门后，在城中遭遇运输兵后触发任务。
07	色仕挂け・兄编	控制小少将使用无双奥义击破大野直昌。	【BONUS–金钱】控制武将必须为小少将，中央据点开门后自动触发。
08	色仕挂け・弟编	控制小少将使用无双奥义击破大野直之。	【BONUS–金钱】控制武将必须为小少将，完成任务07后待目标敌将出现后接近并触发。
09	进击の毛利军	阻止毛利军进军，击破肉户元孝。	【BONUS–金钱】毛利军增援到来后，目标敌将由黑濑诚东南诘所出现，靠近后触发任务。
10	周到なる毛利军	击破所有隐秘。	【BONUS–武器】需要击破3个隐秘，靠近毛利军本阵上侧地带触发任务。

本能寺の变

难度：★★★★

出战角色：小少将、加拉夏、长宗我部元亲、柳生宗矩
胜利条件：击破织田信长。
败北条件：明智光秀、明智秀满、小少将任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	本阵防卫	击破村田吉五、金森长则。	–
02	二条城包围	包围二条城，击破福富秀胜、毛利良胜。	–
03	增援阻止	阻止贺藤辰、赤座直则到达本能寺。	–
04	父を守るため	击破织田信忠。	–
05	试练・友を讨つ	击破森兰丸。	–
06	试练・魔法の妻を讨つ	击破浓姬。	–
07	赖みの纲	阻止织田长益、前田玄以到达撤退地点。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场下侧据点中，可以事先让副将在据点右侧门口等待，带据点开门后接近并击破敌人便可。
08	先手を打つ	击破村井贞胜、村井宗信。	【BONUS–武器】目标敌将位于战场上侧据点中，由二条城东侧隐藏通道进入据点触发任务。
09	矢の雨	击破所有橹上的弓兵长。	【BONUS–金钱】需要在2分钟内击破4个，橹位于本能寺外围东、北两侧，出现弓兵开始攻击的提示后触发任务。
10	本阵の危机	阻止汤浅甚介、小仓松寿入侵明智军本阵。	【BONUS–武器】本能寺起火后目标敌将于战场西侧诘所登场，接近后触发任务。

引田の战い

难度：★★★★★★

出战角色：小少将、加拉夏、长宗我部元亲
胜利条件：击破石田三成。
败北条件：长宗我部元亲或小少将败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	水军现る	击破九鬼嘉隆、胁坂安治。	–
02	度重なる增援	阻止香川、大西败走，击破仙石勘解由、森权平。	–
03	小少将の机转	击破福岛正则。	–
04	虎丸城夺还	压制虎丸城，击破加藤清正。	–
05	十河城夺还	压制十河城，击破宁宁、十河存之。	–
06	友のために	击破大谷吉继。	–
07	一の船制压	压制一船，击破山内一丰与所有盾兵。	【BONUS–武器】入侵一船时触发。
08	二の船制压	压制二船，击破十河存保与所有力士。	【BONUS–武器】入侵二船时触发。
09	师匠に续け	控制加拉夏击破敌兵。	【BONUS–金钱】控制角色必须为加拉夏，2分钟击破300人，压制虎丸城后触发。
10	忍者の奇袭	击破所有忍者队长。	【BONUS–金钱】控制角色必须为小少将，接近十河城西南诘所的忍者队长后触发。

◆ガラシャ救出战 难度：★★★★★★★★★

出战角色：小少将、加拉夏
胜利条件：加拉夏到达撤退地点，（更变后）击破石田三成。
败北条件：加拉夏、小少将任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	脱出	击破宇喜多秀家、吉川广家、锅岛胜茂	限制时间2分钟。
02	直传	引诱小西行长等3名敌将至东南部，之后击破。	–
03	乱入	击破赤座直保等4名敌将。	–
04	奋迅	控制加拉夏击破四天王寺内的敌兵。	–
05	间近	击破前田玄以、长宗我部元亲。	限制时间2分钟。
06	师弟	击破岛津义弘等5名敌将。	–
07	觉悟	击破岛左近、大谷吉继。	–
08	慈爱	击破小早川秀秋，阻止松井康之败走。	【BONUS–金钱】任务02完成后，目标敌将于中央下侧的诘所出现，接近后触发任务。
09	强行	击破胁坂安治、小早川秀包、伊藤盛正。	【BONUS–金钱】限制时间2分钟，出现在战场右下的四天王寺中，可以让小少将完成任务04后在该地点等待任务触发。
10	不意・壹	击破增田长盛、长束正家。	【BONUS–武器】任务05开始后，控制小少将前往战场左侧的隐藏通道，接触目标武将后触发任务。
11	不意・贰	击破朽木元纲、小川佑忠。	【BONUS–武器】任务07开始后，由战场中央上侧的隐藏通道进入战场左上角的房屋，与目标武将接近后触发任务。

理想之章



◆贱ヶ岳の战い 难度：★

出战角色：石田三成、加藤清正、福岛正则、大谷吉继、岛左近、羽柴秀吉、宁宁、黑田官兵卫、藤堂高虎
胜利条件：击破柴田胜家。
败北条件：羽柴秀吉、石田三成任一人败走，（更变后）羽柴秀长、羽柴秀吉、石田三成任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	大岩山砦を守れ	击破佐久间盛政、佐久间安政，阻止中川清秀败走。	–
02	贱ヶ岳砦でを夺还せよ	夺回贱岳，击破德山秀现。	–
03	分かつてくれ利家	击破前田利家。	–
04	上杉との密约	直江兼续体力一半以下前击破4名敌武将。	–
05	鬼柴田の砦攻め	阻止柴田胜政入侵岩崎山砦。	【BONUS–武器】任务01开始后，目标敌将由战场东南角诘所出现，接近后触发任务。
06	石田三成は敌兵を击破	控制石田三成击破敌兵。	【BONUS–金钱】控制角色必须为石田三成，2分钟击破200人，任务01完成后触发。
07	倾奇者、推参!	击破前田庆次。	【BONUS–武器】任务03开始后接近前田庆次并对其造成一定伤害后触发任务，之后击破便可。
08	鬼柴田の骑马突击	击破毛受胜照与所有骑马队长。	【BONUS–金钱】任务04开始后，目标敌将从战场西北处诘所出现，接近后触发任务。
09	悲恋の结末	击破阿市。	【BONUS–金钱】控制角色必须为丰臣秀吉、大谷吉继、藤堂高虎，柴田军本阵开门后接近阿市触发任务。

◆小牧长久手の战い 难度：★★

出战角色：石田三成、加藤清正、福岛正则、岛左近、羽柴秀吉、宁宁、黑田官兵卫、藤堂高虎
胜利条件：击破德川家康、织田信雄。
败北条件：羽柴秀吉、羽柴秀长、石田三成、大谷吉继任一人败走，更变后追加德川家康到达撤退地点。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	进军准备	击破大须贺康高、榊原康政、板仓胜重。	–
02	别动队を救え	突破中央据点，击破渡边守纲等4名敌将。	–
03	别动队の反击	与别动队的羽柴秀次、堀秀政协力，击破丹羽氏重等4名敌将。	–
04	信雄撤退阻止	阻止织田信雄到达小牧山城。	–
05	本阵急袭	阻止本多忠胜等敌将入侵乐田城。	–
06	砦夺取	击破石川数正、酒井忠次。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，目标武将位于战场左上方的据点中，任务02开始后据点开门，之后接近敌将触发任务。
07	影の奇袭	击破服部半藏。	【BONUS–武器】任务02中服部半藏会从战场左侧诘所出现并袭击羽柴秀吉，迅速接近后触发任务。
08	井伊家の夸り	击破井伊直虎、井伊直政。	【BONUS–金钱】控制角色必须为岛左近，目标敌将出现后接近即可触发任务。
09	战国最强の娘	击破稻姬。	【BONUS–武器】任务04开始后稻姬出现在战场左下角，接近后触发任务。

◆九州征伐 难度：★★★★

出战角色：石田三成、加藤清正、福岛正则、大谷吉继、岛左近、立花千代、宁宁、长宗我部元亲、黑田官兵卫、立花宗茂、藤堂高虎、小早川隆景、小少将
胜利条件：击破岛津义久，更变后追加击破岛津丰久。
败北条件：丰臣秀吉、立花宗茂、由布惟信、石田三成任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	城门突破	击破守护中央据点的山田有信、种子岛久时。	–
02	立花军救援	击破桦山久高、野村忠敦、猿渡信光，阻止内田镇家、高野大膳败走。	–
03	立花山城救援	击破新纳忠元、颖娃久虎，阻止由布惟信败走。	–
04	鬼の一族	击破岛津丰久、岛津家久、岛津忠长。	–
05	岛津の意地	击破岛津义弘。	–
06	转ばぬ先の杖	牵制岛津军，击破岛津忠辰、高桥种冬。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场南侧，开场接近后触发任务。
07	立花山城南砦突破	突破立花山城南据点，击破伊集院忠栋、上井觉兼。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，入侵立花山城南据点时触发。
08	立花山城东砦突破	突破立花山城东据点，击破星野吉实、星野吉兼。	【BONUS–金钱】入侵立花山城东据点时触发。
09	岛津一の智者	阻止岛津岁久、岛津忠恒入侵丰臣本阵。	【BONUS–武器】我军包围岩屋城后，目标敌将所在据点开门，接近后触发任务。
10	风神の弟	击破风魔小太郎，阻止立花直次败走。	【BONUS–武器】立花山城东据点开门后，立花直次出现在东北诘所附近，接近他后触发任务。

◆三成袭击事件 难度：★★★★★★

出战角色：石田三成、岛左近
胜利条件：石田三成到达佐竹屋敷，（更变后）石田三成到达德川屋敷。
败北条件：石田三成、岛左近任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	押し寄せる敌	击破饭田直景、森本一久、庄林一心。	–
02	迷える敌を味方に	击破与石田三成敌对的武将。	3分钟击破3人，击破前田玄以、氏家行广以外的3名武将便可。
03	义によって救う	救援佐竹义宣，击破蜂须贺家政、山内一丰。	–
04	大军	击破池田辉政等7名敌将。	–
05	戾れない三人	击破加藤清正、福岛正则。	–
06	走れ味方のもとへ	护卫传令队长，击破田中吉政、浅野长政。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场下方偏左位置，任务02中开始移动，可令副将接近并击破。

编号	任务名称	达成条件	备注
07	同志を救う	救援宇喜多秀家，击破加等重次、胁坂安治。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场左下角的据点外，接近后触发任务。
08	虎视眈々	击破松井康之、有吉立行、京极高知。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场中央的各隐藏通道中，战场各地开门后与他们接近并触发任务。
09	どちらも殿のため	控制岛左近击破藤堂高虎。	【BONUS–武器】控制角色必须为岛左近，目标敌将出现后触发任务。
10	この手で决着を	控制石田三成使用无双奥义击破加藤清正、福岛正则。	【BONUS–武器】控制角色必须为石田三成，击破数较高时与目标敌将接近后才能触发。





◆关ヶ原の战い

难度：★★★★★★★★★

出战角色：石田三成、岛左近、立花訚千代、小少将

胜利条件：击破德川家康。

败北条件：石田三成、岛左近任一人败走，敌方武将到达西军本阵。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	战线を押し上げる	击破加藤清正等4名敌将。	–
02	愚直な三成	击破藤堂高虎等4名敌将，阻止小西行长败走。	–
03	沉默の岛津军	击破井伊直政等3名敌将，阻止岛津义弘、岛津丰久败走。	–
04	义は西军にあり	击破寺泽广高等5名敌将。	–
05	友の仇は友	击破加藤清正等4名敌将，阻止户田胜成、平冢为广败走。	–
06	盾になる总大将	确保撤退路线，击破吉田识部、桑山元晴。	–
07	宇喜多队の突出	击破竹中重门、田中吉政，防止宇喜多秀家败走。	【BONUS–武器】目标敌将位于地图上侧，开场接近后触发任务。
08	余势を驱つて进む	压制东北据点，击破中村一忠、细川忠兴。	【BONUS–金钱】东北据点开门后触发。
09	吉川广家の说得	说得吉川广家，击破山内一丰、织田长益。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，控制角色必须为岛左近，吉川广家位于战场右下据点中，接近后触发任务。
10	决意の对峙	石田三成、岛左近协力使用无双奥义击破敌兵。	【BONUS–金钱】控制角色必须为石田三成、岛左近，需要击破100人。
11	立ちはだかる英杰たち	击破本多忠胜、井伊直政。	【BONUS–武器】击破数较高时（1000人左右）与目标敌将接近后触发。

好敌手之章



◆岩屋城・立花山城の战い

难度：★★★

出战角色：岛津丰久、岛津义弘

胜利条件：击破高桥绍运，更变后追加击破立花宗茂。

败北条件：岛津义弘、岛津丰久、岛津忠长任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	绪战	击破守卫南据点西门的伊藤总右卫门。	–
02	死する觉悟	击破内藤重胜、福田民部小辅。	–
03	风を追う	阻止立花宗茂到达撤退地点。	–
04	尸を越えて	击破村山刑部等4名敌将。	–
05	立花四天王	击破由布惟信等4名敌将。	–
06	遮る敌	击破北原种兴。	【BONUS–金钱】敌方用落石阻挡道路后，入侵目标敌将所在据点后触发。
07	战国の华	阻止立花訚千代到达岩屋城。	【BONUS–武器】目标敌将出现在战场右上的山道上，待其开始进军后接近并触发任务。
08	鬼のいぬ间に	阻止小早川隆景、小早川秀包接近岛津忠长。	【BONUS–金钱】入侵立花山城后，目标敌将在战场中央的据点登场，接近后触发任务。
09	呜呼壮烈	使用无双奥义击破高桥绍运。	【BONUS–武器】最后突击时接近目标敌将触发。

◆九州征伐

难度：★★★★

出战角色：岛津丰久、岛津义弘

胜利条件：击破丰臣秀吉，（更变后）击破井伊直政。

败北条件：岛津义久、岛津丰久任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	天下の军袭来	击破堀秀政、细川忠兴、池田辉政。	–
02	分厚い战线击破敌兵。	击破敌兵。	3分钟击破200人。
03	好敌手との出会い	夺回立花山城，击破井伊直政。	–
04	岛津の意地	与岛津家久、岛津岁久协力，击破黑田官兵卫等4名敌将。	–
05	二人の义将	击破石田三成、大谷吉继。	–
06	少しでも前へ	夺回南据点，击破木村重成兹、稻叶定通。	【BONUS–金钱】开场后入侵战场南侧据点触发。
07	当主救援	击破宁宁。	【BONUS–武器】目标敌将会在本阵更变后出现在战场右下的城中。
08	立花の逆袭	阻止立花宗茂、立花訚千代入侵立花山城。	【BONUS–金钱】本阵转移后，目标敌将分别在立花山城下侧及右侧通路上出现，接近后触发任务。
09	天下人を守る	击破宇喜多秀家、宫部继润。	【BONUS–金钱】任务05开始后目标敌将出现在地图左下据点中，接近后触发任务。
10	天下人追击	阻止丰臣秀吉到达撤退地点。	【BONUS–武器】任务05后触发，撤退地点离秀吉很近。

◆小田原征伐

难度：★★★★★★

出战角色：岛津丰久、井伊直政、岛津义弘、丰臣秀吉、立花　千代、岛左近、大谷吉继、小少将

胜利条件：击破北条氏康。

败北条件：丰臣秀吉、岛津丰久任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	武力行使	击破敌兵。	2分钟击破200人。
02	不屈の北条军	击破所有的铁炮队长。	–
03	番熊	击破甲斐姬。	–
04	二の丸大激战	压制二之丸，击破北条氏直等敌将。	–
05	一夜城の危机	击破风魔小太郎的本体，防止宇喜多秀家败走。	–
06	家族を守る	击破早川殿。	–
07	南からも攻めよ	击破垪和康忠、长尾显长、成田氏长。	【BONUS–武器】开战后接近位于南侧的目标敌将后触发。
08	兵粮を断つべし	击破上田宪定、皆川广照、松田宪秀。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场东北角，接近后触发。
09	共斗	岛津丰久、井伊直政协力使用无双奥义击破敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟击破100人，控制武将必须为岛津丰久、井伊直政，任务04开始后触发。
10	谛めない女たち	阻止早川殿、甲斐姬与北条氏康合流。	【BONUS–武器】北条氏康再次出现后，甲斐姬、早川殿会由战场下侧诘所出现，接近后触发任务。





抗濑川の战い

难度：★★★★★★★★

出战角色：岛津丰久、岛津义弘、石田三成、立花訚千代、岛左近、大谷吉继、小少将
胜利条件：击破所有敌武将。
败北条件：石田三成、岛津丰久败走，敌方武将到达大桓城。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	岛津の挑发	击破敌兵。	需要击破200人。
02	钓り野伏发动·壹	引诱野一色赖母到达目标地点。	–
03	坏乱する东军	击破中村一荣、有马丰氏、有马则赖。	–
04	钓り野伏せ大炸裂	击破敌武将。	3分钟击破5人。
05	冷静な对应	在敌增援出现前击破藤堂高虎。	限制时间1分钟，目标敌将出现在战场右上侧。
06	意地の反攻	击破进攻大桓城的井伊直政、松平忠吉。	–
07	钓り野伏せ发动·贰	引诱稻次右近到达目标地点。	【BONUS–武器】任务01完成后目标敌将于战场中央偏左请所出现，接近后触发任务。
08	突击番长	在宇喜多秀家体力下降至一半以前击破福岛正则。	【BONUS–武器】任务04开始后，福岛正则于战场右上角出现，接近后触发任务。
09	战列复归	击破八须贺至镇、竹中重门，防止明石全登、前野忠康败走。	【BONUS–金钱】藤堂高虎登场后，目标敌将于战场左下角登场，接近后触发任务。
10	待ち伏せ	击破加藤嘉明、龟井兹矩。	【BONUS–金钱】于战场右上角登场，接近后触发任务。

关ヶ原の战い

难度：★★★★★★★★★★

出战角色：岛津丰久、立花訚千代、小少将
胜利条件：击破德川家康，（更变后）岛津义弘到达撤退地点，（更变后）击破井伊直政。
败北条件：石田三成、岛津义弘、岛津丰久任一人败走，（更变后）岛津义弘、岛津丰久任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	让れない	明石全登、前野忠康败走前击破福岛正则、松平忠吉。	–
02	左近の仇敌	击破黑田长政、加藤嘉明、龟井兹矩。	–
03	破竹の进击	击破竹中重门等5名敌将。	–
04	崩坏する西军	阻止藤堂高虎、小早川秀秋入侵西军本阵。	–
05	それぞれの信念	击破井伊直政。	目标敌将于战场中央出现。
06	岛津の退き口	援护岛津义弘突破关原中央，击破池田辉政等敌将。	–
07	岛津の铁炮	与铁炮队长协力，击破敌兵。	【BONUS–金钱】需要击破200人，提示铁炮队出现后接近触发任务。
08	行かせない	阻止细川忠兴、筒井定次侵西军本阵。	【BONUS–金钱】井伊直政出现后，目标敌将于战场北侧出现，接近后触发任务。
09	正则の雄叫び	击破福岛正则，援护石田三成到达撤退地点。	【BONUS–武器】撤退开始后目标武将出现，接近后触发任务。
10	东国无双	击破本多忠胜。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，击破数较高时接近后触发任务。
11	好敌手	控制岛津丰久击破井伊直政。	【BONUS–武器】控制武将必须为岛津丰久，井伊直政再次出现后触发。

主从之章



政宗初阵

难度：★★★

出战角色：片仓小十郎、伊达政宗
胜利条件：击破杂贺孙市、相马义胤。
败北条件：伊达辉宗、伊达政宗、片仓小十郎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	政宗初阵	击破泉田胤雪、泉田胤清。	–
02	诱引成功	引诱木幡高清到中央据点外后再将其击破。	–
03	加贺众登场	击破杂贺孙六、土桥森重。	–
04	总大将の危机	击破中村清忠、水谷胤重，防止伊达辉宗败走。	–
05	小十郎の策	击破相马乡胤、相马隆胤。	–
06	迅速果断	击破泉胤政、泉胤秋。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，开场后接近目标敌将触发。
07	先见の明	压制东南据点，击破木幡继清。	【BONUS–金钱】进入目标敌将所在据点后触发任务。
08	备えあれば忧いなし	击破所有盾兵。	【BONUS–金钱】任务02完成后前往西侧据点触发任务，之后击破据点中的5名盾兵便可。
09	增援袭来·壹	击破白川义亲、新城信常、高玉常赖。	【BONUS–武器】提示出现增援后接近目标敌将触发任务。
10	增援袭来·贰	阻止佐竹义重、佐竹义久接近伊达辉宗。	【BONUS–武器】目标敌将于西北诘所出现，接近后触发任务。

郡山合战

难度：★★★★★

出战角色：片仓小十郎、伊达政宗
胜利条件：击破杂贺孙市、相马义胤。
败北条件：伊达辉宗、伊达政宗、片仓小十郎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	三の丸制圧	击破小手森城三之丸中的敌兵。	2分钟击破100人。
02	二の丸制圧	压制小手森城二之丸，击破佐竹义久、和田绍为、真壁氏干。	限制时间2分钟。
03	因缘の相手	压制小手森城，击破佐竹义重。	–
04	小手森城包围	击破芦名义广等4名敌将。	–
05	最上军袭来	击破大崎义隆等6名敌将。	–
06	奥州の霸者へ	击破上杉景胜、直江兼续、真田幸村。	目标敌将出现在战场右下角据点中。
07	最上军对策·壹	击破西北据点中的敌兵。	【BONUS–武器】需要击破100人。
08	最上军对策·贰	护送黑胫巾组到达北侧据点，	【BONUS–金钱】完成任务07后，忍者队从东北诘所出现时自动触发。
09	上杉の影	阻止本庄繁长到达目标地点。	【BONUS–金钱】战场南部中央据点开门后接近并触发任务。
10	无谋な特攻	控制伊达政宗击破最上义光。	【BONUS–金钱】控制武将必须为伊达政宗。
11	政宗を守る	伊达政宗体力在一半以上击破最上义光。	【BONUS–金钱】控制武将中不能有伊达政宗，接近目标敌将后触发任务，不能在任务触发前过早将敌将击破。
12	天下无双の奥州霸者	击破敌兵。	【BONUS–武器】任务05触发后控制政宗接近北侧据点的敌方武将触发，需要击破300人。

小田原征伐

难度：★★★★★★

出战角色：片仓小十郎、伊达政宗、前田庆次、杂贺孙市
胜利条件：击破丰臣秀吉。
败北条件：丰臣秀吉、片仓小十郎任一人败走，更变后追加丰臣秀赖到达撤退地点。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	武力行使	击破敌兵。	2分钟击破200人。
02	不屈の北条军	击破所有的铁炮队长。	–
03	番熊	击破甲斐姬。	–
04	二の丸大激战	压制二之丸，击破北条氏直等5名敌将。	–
05	一夜城の危机	击破风魔小太郎的本体，防止宇喜多秀家败走。	–
06	家族を守る	击破早川殿。	–
07	南からも攻めよ	击破垪和康忠、长尾显长、成田氏长。	【BONUS–武器】开战后接近位于南侧的目标敌将后触发。
08	兵粮を断つべし	击破上田宪定、皆川广照、松田宪秀。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场东北角，接近后触发。
10	谛めない女たち	阻止早川殿、甲斐姬与北条氏康合流。	【BONUS–武器】北条氏康再次出现后，甲斐姬、早川殿会由战场下侧诘所出现，接近后触发任务。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

葛西大崎一揆

难度：★★★★★★★★

出战角色：片仓小十郎、伊达政宗、前田庆次、杂贺孙市
胜利条件：击破木村吉清、木村清久，（更变后）击破石田三成。
败北条件：伊达政宗、片仓小十郎、葛西晴信、大崎义隆任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	反乱援护	击破浅野长政、木村重兹，防止葛西晴信、大崎义隆败走。	–
02	大军への备え	击破宇喜多秀家、小西行长、大野治长。	–
03	大军分割作战	引诱立花訚千代到中央东侧据点外后将其击破。	–
04	义の块	击破真田幸村。	任务03完成战场左侧据点开门后将其击破。
05	义の结束	阻止直江兼续、大谷吉继入侵大崎砦。	目标敌将出现在战场左下角。
06	伏兵配置	配置伏兵，击破蒲生氏乡、增田长盛。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，任务01完成后才可触发。
07	救援阻止	将岛津丰久引诱到麓东砦后将其击破。	【BONUS–武器】提示增援出现后接近岛津丰久触发任务。
08	忍びのお仕事	阻止女忍者到达东北据点。	【BONUS–武器】立花訚千代出现后，目标敌将会出现在战场右下角据点中，接近并击破便可。
09	熊姬突击	击破甲斐姬。	【BONUS–金钱】任务08完成后才能触发，目标敌将出现在地图右上角据点中。
10	领主成败	击破木村吉清、木村清久。	【BONUS–金钱】西北据点开门后接近目标敌将触发任务。

大坂の阵

难度：★★★★★★★★★★

出战角色：片仓小十郎、伊达政宗、稻姬、藤堂高虎、柳生宗矩、真田信之、上杉景胜
胜利条件：击破丰臣秀赖、真田幸村。
败北条件：德川家康、德川秀忠、片仓小十郎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	城内潜入	击破甲斐姬等4名敌将。	–
02	大坂城制压	击破丰臣秀赖。	–
03	丰臣の意地	击破内藤元盛等4名敌将，防止前田利常等武将败走。	–
04	二代将军の夸り	击破真田幸村、女忍者，防止德川秀忠败走。	–
05	丰臣の最后	阻止丰臣秀赖到达撤退地点。	–
06	味方救援	防止立花宗茂、水野胜成败走，击破后藤又兵卫等4名敌将。	【BONUS–武器】目标敌将位于战场中央，开场接近即可触发任务。
07	工作妨害	击破风魔小太郎。	【BONUS–金钱】炮击开始后前往大坂城右上角，接近风魔小太郎后触发任务。
08	怀かしい颜	与早川殿协力，击破甲斐姬。	【BONUS–金钱】甲斐姬于战场中下侧诘所出现，接近后触发任务。
09	命が尽きる前に	控制片仓小十郎击破真田幸村。	【BONUS–金钱】控制角色必须为片仓小十郎，限制时间2分钟。

大树之章



天正壬午の乱

难度：★★★

出战角色：上杉景胜、直江兼续、绫御前
胜利条件：击破北条氏康与真田昌幸，（更变后）击破真田幸村。
败北条件：德川家康、上杉景胜任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	连携确保	帮助上杉军与德川军合流，击破北条氏邦与猪俣邦宪。	–
02	无谋な若武者	我方武将败走前击破北条氏房等4名敌将。	–
03	北条の挟击策	阻止早川殿等4名敌将入侵踯躅崎馆。	其中3名会从地图右下角出现，必须提前命令副将前往进行阻拦，随后控制主将优先解决从另一侧入侵的甲斐姬。
04	上杉の力を示す	击破真田信之，防止本庄繁长败走。	–
05	猛攻と坚守	击破北条氏康、北条氏政以及北条氏直。	–
06	忧いを断つ	击破里见义赖与松田宪秀。	【BONUS–金钱】开场后迅速控制副将在战场下侧接近2武将触发，1分钟内击破即可。
07	影の扇动	击破风魔小太郎、诹访赖忠以及木曾义昌。	【BONUS–武器】任务02开始后3名敌将会在战场左侧的3个地点出现，2分钟内接近并击破便可。
08	真田一族の猛攻	击破矢泽赖纲与矢泽赖康。	【BONUS–金钱】任务03完成后目标敌将会出现，接近并击破之。
09	北条の猛攻	阻止成田氏长与多目元忠入侵新府城与上杉本阵。	【BONUS–金钱】任务04开始后目标敌将会在战场中部出现，迅速接近并将他们击破。

小牧长久手の战い

难度：★★★★★

出战角色：上杉景胜、直江兼续、绫御前、岛左近、宁宁、前田利家、加藤清正、黑田官兵卫、福岛正则、大谷吉继
胜利条件：击破德川家康。
败北条件：羽柴秀吉、石田三成、真田幸村、上杉景胜任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	军势を食い止めよ!	击破菅沼定盈等敌将。	–
02	幸村を救え	救援真田幸村，击破井伊直政等5名敌将。	–
03	三成を救え	救援石田三成，击破稻姬、板仓胜重、酒井忠次。	–
04	小幡城を落とせ!	压制小幡城，击破织田信雄、服部半藏。	–
05	ここは通しません!	击破井伊直虎。	–
06	战线维持	压制中央据点，击破佐佐成政、平岩亲吉。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，目标敌将位于中央下侧据点中，提示据点开门后进入触发任务，任务01完成后触发不可。
07	上杉ここにあり	使用无双奥义击破敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟内击破100人，进入战场北侧后触发。
08	忍び寄る影	阻止忍者队长接近石田三成。	【BONUS–武器】任务04开始后与战场左上角诘所出现，接近后触发任务。
09	最后の砦	击破本多忠胜。	【BONUS–武器】德川本阵开门后接近本多忠胜触发。

忍城の战い

难度：★★★★★★

出战角色：上杉景胜、直江兼续、绫御前、真田幸村、女忍者、稻姬、石田三成、岛左近、真田信之、大谷吉继
胜利条件：击破成田长亲。
败北条件：石田三成、长束正家、上杉景胜任一人败走。





编号	任务名称	达成条件	备注
01	水攻め准备	护卫细川忠兴、加藤嘉明到达西南据点。	–
02	堤防を守れ・壹	击破柴崎和泉守、松田康长、松田康乡。	–
03	堤防を守れ・贰	击破酒卷韧负。	–
04	姫君の合流	阻止甲斐姬与早川殿合流。	–
05	狮子の子らを止めよ	阻止北条氏政等3名敌将到达天守城。	–
06	风魔忍暗跃	阻止忍者队长与逆卷韧负合流。	【BONUS–金钱】任务03开始后，风魔小太郎登场的同时忍者队长于南侧诘所出现，接近后触发任务。
07	救援奔走・壹	击破正木丹波守、壬生义雄，防止佐竹义宣败走。	【BONUS–武器】中央据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务。
08	救援奔走・贰	击破伊藤政世、千叶直重，防止宇喜多秀家败走。	【BONUS–金钱】西北据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务。
09	绊の力	我方武将未败走的情况下胜利。	【BONUS–金钱】控制角色必须有石田三成，北条氏照、北条氏光登场时触发。
10	驱ける凶风	阻止风魔小太郎入侵丰臣本阵。	【BONUS–武器】援军到来后，风魔小太郎于南侧诘所出现，接近后触发任务。

长谷堂の战い

难度：★★★★★★★★

出战角色：上杉景胜、直江兼续、绫御前、前田庆次

胜利条件：击破志村光安、鲑延秀纲，（更变后）我方所有武将到达西南据点，（更变后）击破伊达政宗。

败北条件：上杉景胜败走，更变后追加我方武将3人以上败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	进军开始	突破菅泽山南据点，击破国见民部。	–
02	最上军一扫	击破盾丘光直等5名敌将。	–
03	长谷堂城制压	压制长谷堂城，击破志村光安、鲑延秀纲。	–
04	立ち上がれ兼续	阻止最上义康、氏家光氏、小国大膳入侵长谷堂城。	–
05	退路を开け	击破杂贺孙市。	–
06	菅泽山南砦を封锁せよ	封锁菅泽山南据点，击破伊达成实、留守政景。	限制时间2分钟。
07	骑马铁炮队を击退せよ	击破所有骑马铁炮队长。	–
08	怪しい影	阻止所有忍者队长到达撤退地点。	【BONUS–武器】入侵中央东侧空据点后触发任务。
09	最上の进军を止めよ	击破最上义光。	【BONUS–金钱】敌方增援出现后，最上义光于东北诘所登场，接近后触发任务。
10	殿军の务め	击破敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟击破200人，控制角色中有直江兼续、前田庆次，撤退开始时自动触发。
11	智の小十郎	击破片仓小十郎。	【BONUS–武器】任务06结束后，片仓小十郎开始进军，接近后触发任务。

大坂の阵

难度：★★★★★★★★★★

出战角色：上杉景胜、直江兼续、伊达政宗、稻姬、立花宗茂、藤堂高虎、柳生宗矩、真田信之、片仓小十郎、早川殿

胜利条件：击破丰臣秀赖，（更变后）击破真田幸村。

败北条件：德川家康、德川秀忠、上杉景胜任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	迫り来る敌を击破せよ！	击破木村重成等8名敌将。	–
02	据点を讨て！	压制西据点，击破小少将、山川贤信、内藤元盛。	–
03	ここはあたしが守る	压制东曲轮，击破甲斐姬。	–
04	最后の奇袭	击破女忍者、风魔小太郎。	–
05	正面冲突	击破真田幸村等6名敌将。	–
06	忍びのかく乱	阻止风魔小太郎到达撤退地点。	【BONUS–武器】风魔小太郎开场后由战场下侧偏左诘所出现，之后向右侧移动，接近他后触发任务。
07	味方を救出せよ！	击破仙石秀范、大谷吉治，防止井伊直孝败走。	【BONUS–武器】目标敌将位于战场中央，接近后触发任务。
08	势いに负けないで！	击破真田丸诘所中的敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟击破100人，真田丸内诘所后进入触发任务。
09	友だから	控制直江兼续击破真田幸村。	【BONUS–金钱】控制武将必须为直江兼续，真田幸村再次出现后接近其触发任务。

贤人之章



木津川口の战い

难度：★★★

出战角色：小早川隆景、毛利元就

胜利条件：击破竹中半兵卫，更变后追加击破黑田官兵卫。

败北条件：毛利元就、小早川隆景、毛利辉元任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	上陆	击破前田利家、织田信忠。	–
02	中央砦へ	击破浓姬、金森长近。	–
03	不安な追击	击破佐佐成政、前田利长、川尻秀隆。	–
04	铁甲船袭来	击破柴田胜家等5名敌将。	–
05	牺牲はひとりも出さない	护卫所有民兵到达撤退地点。	–
06	この期を逃すな	压制铁甲船，击破明智光秀。	–
07	毛利辉元の危机	击破菅屋长赖、长谷川秀一。	【BONUS–武器】目标敌将会在开场后由毛利辉元右侧诘所出现，可让毛利元就在诘所旁等待，与敌将接近后触发任务。
08	静かな砦	压制东据点，击破村井贞胜、蒲生氏乡。	【BONUS–金钱】任务02完成后，目标敌将未登场前进入东据点后触发。
09	再び毛利辉元の危机	阻止中川重政、丹羽长秀接近毛利辉元。	【BONUS–武器】目标敌将由战场下侧诘所出现，接近后触发任务。
10	两军军师、あいまみえる	控制小早川隆景击破黑田官兵卫、竹中半兵卫。	【BONUS–金钱】控制武将必须为小早川隆景，目标敌将进军后触发。
11	猿の船	击破羽柴秀吉。	【BONUS–金钱】敌方本阵开门后，进入战场左侧最深处铁甲船与秀吉接近后触发。

备中高松城の战い

难度：★★★★★

出战角色：小早川隆景、毛利元就

胜利条件：击破羽柴秀吉。

败北条件：毛利元就、小早川隆景、毛利辉元、清水宗治任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	本阵确保	引诱福岛正则至林道，援护毛利辉元到达堤防前据点。	–
02	包围构筑	压制东南据点，击破加藤嘉明、木下备中。	–
03	ねね击破	击破宁宁。	–
04	忠臣を守れ	阻止石田三成、大谷吉继接近清水宗治。	–
05	本阵を守る军师	击破黑田官兵卫。	–
06	情报を封ず	阻止桑山重晴、花房识秀到达东南据点。	【BONUS–武器】目标敌将出现在战场东侧，接近后触发任务。
07	中央砦突破	突破中央据点，击破堀尾吉晴、生驹亲正。	【BONUS–金钱】入侵中央据点后触发任务。
08	南砦突破	突破南据点，击破堀秀政、中村一氏。	【BONUS–金钱】入侵南据点后触发任务。
09	大将を守れ	阻止栗山利安、母里太兵卫入侵毛利本阵。	【BONUS–武器】目标敌将出现在中央据点附近，接近后触发任务。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

四国征伐

难度：★★★★★★

出战角色：小早川隆景、黑田官兵卫、石田三成、岛左近、宁宁、加藤清正、福岛正则、藤堂高虎、大谷吉继

胜利条件：击破长宗我部元亲。

败北条件：小早川隆景、羽柴秀长、蜂须贺小六任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	决死の働き	从中烟砦脱出，击破香川亲和与依冈左京	–
02	进路を开け	击破福留仪重等敌将。	–
03	伏兵击破	击破柳生宗矩。	–
04	团结を断つ	引诱小少将至被北侧据点后击破。	–
05	天下人の战	击破香宗我部亲泰等敌将。	–
06	少女の意地	击破加拉夏。	–
07	女の意地	击破小少将。	–
08	左近奋起	控制岛左近使用无双奥义击破柳生宗矩。	【BONUS-金钱】控制武将必须为岛左近。
09	船を守る	阻止焙烙兵入侵一船。	【BONUS-武器】毛利军开始进军后，焙烙兵由本阵西南诘所出现，接近后触发任务。
10	海上に浮かぶ砦	压制海上据点，击破佐竹亲直。	【BONUS-金钱】目标武将位于战场中央右下的据点中，击破据点的门守备头后进入触发任务。
11	战术の基本	阻止中岛可之助与加拉夏合流。	【BONUS-金钱】控制武将必须为黑田官兵卫，小少将第二次登场后，中岛可之助从加拉夏东侧诘所出现，接近后触发任务。
12	ねね奋起	控制宁宁击破久武亲直。	【BONUS-金钱】控制武将必须为宁宁，限制时间30秒，完成任务05后自动触发。
13	压胜せよ	击破长宗我部元亲。	【BONUS-武器】击破加拉夏后，在进入战场左下敌阵与长宗我部元亲接近后触发，限制时间2分钟。

九州征伐

难度：★★★★★★★★

出战角色：小早川隆景、黑田官兵卫、石田三成、岛左近、宁宁、前田利家、长宗我部元亲、立花宗茂、立花訚千代、加藤清正、福岛正则、藤堂高虎、大谷吉继

胜利条件：击破岛津义久，更变后为击破岛津丰久。

败北条件：毛利辉元、大友义统、小早川隆景任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	罠に飞び込む	救援大友义统，击破伊集院忠栋等5名敌将。	–
02	逆转の包围阵	击破新纳忠元等4名敌将。	–
03	鬼の牙を拔く	毛利辉元到达岩屋城前击破岛津家久等4名敌将。	–
04	これも军师の仕事	突破南据点，击破所有铁炮队长。	–
05	鬼の首を狙う	击破岛津忠长、山田有信，接近岛津义久。	限制时间2分钟。
06	地の利は岛津に	阻止岛津以久接近毛利辉元。	【BONUS-武器】岛津以久隐藏在战场左下的U字形道路中，接近后触发任务。
07	计画遂行	阻止岛津忠恒、猿渡信光入侵立花山城东据点。	【BONUS-金钱】完成任务02后目标敌将朝战场上侧据点开始进军，接近后触发任务。
08	后方注意	击破桦山久高、秋月种实。	【BONUS-金钱】任务03完成后于战场西北角出现，接近后触发任务。
09	さらに一手	击破岩屋城南的敌兵。	【BONUS-金钱】2分钟内击破200人，任务03开始后前往战场右下角触发。
10	鬼に挑む	在击破岛津义久前击破岛津义弘。	【BONUS-武器】目标敌将会出现在城中，接近并击破便可。

小田原征伐

难度：★★★★★★★★★★

出战角色：小早川隆景、黑田官兵卫、石田三成、岛左近、宁宁、前田利家、长宗我部元亲、立花宗茂、立花訚千代、加藤清正、福岛正则、藤堂高虎、大谷吉继

胜利条件：击破北条氏康。

败北条件：丰臣秀吉、丰臣秀次、小早川隆景任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	二の丸突入	击破北条氏规，与二之丸中的我方武将合流。	–
02	二の丸守るは熊の姬	击破甲斐姬、成田氏长与壬生义雄。	–
03	混沌に落ちる	击破风魔小太郎。	–
04	天守を拔く	击破早川殿等4名敌将。	–
05	包围阵坚守	阻止我方武将败走，击破北条氏邦等3名敌将。	【BONUS-金钱】提示目标敌将出现后前往战场下侧的三之丸接近并击破之。
06	三の丸一扫	击破三之丸中的敌兵。	【BONUS-金钱】2分钟200人，任务02未完成的情况下，控制副将在战场三之丸左侧可触发本任务，可与任务05一同完成。
07	一夜城を守りきれ	阻止风魔小太郎入侵一夜城。	【BONUS-武器】任务03开始后先将风魔小太郎击破一次，之后派副将在战场左上角一夜城通路口等待任务触发，之后击破目标敌将便可。
08	绽びを利用する	与松田宪秀、笠原政尧协力，击破山角定胜与伊藤政世。	【BONUS-金钱】位于战场右侧，秀吉开始反攻后前往并击破便可。
09	民を守る策	控制小早川隆景在民兵败北前击破北条氏光、北条氏忠。	【BONUS-金钱】控制武将必须为小早川隆景，关卡最后触发，之后击破目标敌将便可。

忠节之章



小谷城の战い

难度：★★★

出战角色：藤堂高虎、阿市、大谷吉继

胜利条件：击破所有敌武将，（更变后）到达撤退地点。

败北条件：浅井长政、藤堂高虎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	味方が交战中	击破丹羽秀长、安藤守就、堀秀政，救出雨森清贞。	–
02	狼藉者がやってくる・壹	阻止柴田胜家、前田利家接近浅井长政。	–
03	狼藉者がやってくる・贰	阻止浓姬、森兰丸接近浅井长政。	–
04	小天守阁での战い	击破竹中半兵卫、佐佐成政。	–
05	光秀を倒せ	击破明智光秀。	–
06	地下道の战い	确保撤退地点，击破明蒲生氏乡等4名敌将。	–
07	且元を救え	击破泷川一益，救出片桐且元。	【BONUS-金钱】目标敌将位于战场右下，接触并击破便可。
08	ねねの强袭	击破宁宁本体。	【BONUS-武器】浅井长政开始撤退后，在战场左下角后触发任务。
09	久政を救え	击破氏家直昌，救出浅井久政。	【BONUS-金钱】氏家直昌 登场后，与其接近触发任务。
10	纲亲を救え	击破织田信忠，救出北海纲亲。	【BONUS-金钱】织田信忠登场后，与其接近触发任务。
11	秀吉击破	击破羽柴秀吉。	【BONUS-武器】秀吉会出现在战场右上角的据点中，接近并击破便可。

长篠の战い

难度：★★★★★

出战角色：藤堂高虎、阿市、服部半藏、羽柴秀吉、本多忠胜、德川家康、宁宁、黑田官兵卫、井伊直虎、井伊直政、大谷吉继

胜利条件：击破武田胜赖。

败北条件：织田信长、德川家康、奥平信昌、藤堂高虎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	地狱の开幕	击破守护鸢巢山据点西门的三枝昌贞。	–
22	鸢ヶ巢山砦制庄	与酒井忠次合作，击破鸢巢山砦中的河洼信实与名和宗安。	–
03	赤备え散る	击破山县昌景与小幡信贞。	–
04	虚を突く突击	击破真田幸村、真田信纲与真田昌辉。	–
05	兵士たちの觉悟	守护信长本阵，2分钟内击破100敌兵。	–
06	最后の抵抗	我方武将败走前击破真田信之、马场信房与内藤昌丰。	–
07	长筱城救援	救援长筱城，击破女忍者。	【BONUS–武器】任务3开始后来到奥平信昌所在据点等待女忍出现，随后击破便可。
08	左近の妙策	在奥平忠昌入侵兵粮库前击破岛左近。	【BONUS–武器】击破女忍后接近右边据点，对话结束据点开门后进入并迅速将岛左近击破即可。
09	昌景の仇讨ち	击破山县昌次与志村光家。	【BONUS–金钱】任务4开始一段时间后目标敌将会在战场中央上部出现，接近他们触发任务后再将其击破便可。
10	崩坏する武田家	阻止穴山信君、武田信廉、武田信丰到达撤退地点。	【BONUS–金钱】武田家本阵开门后接近目标武将们便可触发，需要让主控武将与副将兵分两路牵制住目标敌人以防止他们到达逃跑地点。

贱ヶ岳の战い

难度：★★★★★★

出战角色：藤堂高虎、大谷吉继、加藤清正、羽柴秀吉、石田三成、宁宁、黑田官兵卫、福岛正则

胜利条件：击破柴田胜家，更变后追加击破阿市。

败北条件：羽柴秀吉、藤堂高虎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	贱ヶ岳砦救援	击破拜乡家嘉、山路将监，防止桑山重晴败走。	–
02	鬼玄蕃たちの攻势	击破佐久间盛政等5名敌将。	–
03	お市を救うため	包围柴田本阵，击破金森长近等6名敌将。	–
04	仁义を通す	击破前田利家。	限制时间2分钟。
05	头上注意	抵挡奇袭，击破不破直光。	【BONUS–金钱】开场让副将接近目标敌将后触发。
06	岩崎山砦救援	援护高山重友到达羽柴本阵。	【BONUS–武器】接近高山重友后触发，之后清理掉其前往本阵通路上的敌将便可。
07	秀吉包围网	击破织田信孝、泷川一益、泷川益氏。	【BONUS–金钱】任务03开始后于下侧以及右侧诘所登场，必须在目标敌将入侵本阵前与他们接触才可触发任务。
08	倾奇者猛进	阻止前田庆次入侵羽柴本阵。	【BONUS–武器】前田庆次在前田利家被击破后由战场右上诘所出现，接近后触发任务。

九州征伐

难度：★★★★★★★★

出战角色：藤堂高虎、加藤清正、大谷吉继、丰臣秀吉、石田三成、宁宁、黑田官兵卫、福岛正则

胜利条件：击破岛津义久。

败北条件：丰臣秀吉、立花宗茂、由布惟信、藤堂高虎任一人败走。





编号	任务名称	达成条件	备注
01	城门突破	击破守护中央据点的山田有信、种子岛久时。	–
02	立花军救援	击破桦山久高、野村忠敦、猿渡信光，阻止内田镇家、高野大膳败走。	–
03	立花山城救援	击破新纳忠元、颖娃久虎，阻止由布惟信败走。	–
04	鬼の一族	击破岛津丰久、岛津家久、岛津忠长。	–
05	岛津の意地	击破岛津义弘。	–
06	转ばぬ先の杖	牵制岛津军，击破岛津忠辰、高桥种冬。	【BONUS–金钱】目标敌将位于战场南侧，开场接近后触发任务。
07	立花山城南砦突破	突破立花山城南据点，击破伊集院忠栋、上井觉兼。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，入侵立花山城南据点时触发。
08	立花山城东砦突破	突破立花山城东据点，击破星野吉实、星野吉兼。	【BONUS–金钱】入侵立花山城东据点时触发。
09	岛津一の智者	阻止岛津岁久、岛津忠恒入侵丰臣本阵。	【BONUS–武器】我军包围岩屋城后，目标敌将所在据点开门，接近后触发任务。
10	风神の弟	击破风魔小太郎，阻止立花直次败走。	【BONUS–武器】立花山城东据点开门后，立花直次出现在东北诘所附近，接近他后触发任务。

关ヶ原の战い

难度：★★★★★★★★★★

出战角色：藤堂高虎、加藤清正、本多忠胜、福岛正则、井伊直政

胜利条件：击破石田三成。

败北条件：德川家康、藤堂高虎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	开战	击破岛津丰久等5名敌将。	
02	三成に过ぎたるもの	压制北部战场，击破岛左近。	限制时间为2分钟，岛左近位于战场左上角。
03	不稳	阻止伊藤盛正等4名敌将入侵东砦。	–
04	秘策	防止生驹一正、奥平贞治、金森长近败走，击破大谷吉继等5名敌将。	–
05	弱点	击破大谷吉治与长束正家。	–
06	进击の鬼岛津	击破岛津丰久等5名敌将，阻止岛津义弘到达撤退地点。	–
07	北东砦の攻防	与山内一丰、田中吉政协力，击破氏家行广、长宗我部盛亲。	【BONUS–金钱】任务02开始后可触发，目标敌将位于战场中上据点中，接近并击破之。
08	本命	与浅野幸长、池田辉政协力，击破堀田盛高、斋村政广、织田信包。	【BONUS–金钱】出现提示后目标敌将会出现在战场右上角，接近并击破便可。
09	雌雄	控制藤堂高虎击破大谷吉继。	【BONUS–武器】控制武将必须为藤堂高虎，大谷吉继开始进军后与其接触便可。
10	决死	击破岛左近等5名敌将。	【BONUS–金钱】大谷吉继被击破后，岛左近会从战场左上侧诘所出现并迅速向东军本阵进军，必须在其进入本阵前接近他才可触发任务。

约束之章



关东防卫战

难度：★★★

出战角色：早川殿、甲斐姬、北条氏康、风魔小太郎

胜利条件：击破上杉谦信、绫御前、上杉景胜。

败北条件：北条氏康、北条氏政、早川殿、北条三郎任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	たいそうなご挨拶	击破上杉谦信与所有骑马队长。	–
02	姊上、さすが!	击破直江景纲、北条高广、色部胜长，防止北条三郎败走。	–
03	莲池での战い	夺回莲池，击破所有阴阳师。	–
04	小峰曲轮での战い	击破杉宪政、佐竹义重。	限制时间3分钟。
05	上杉军总攻击	阻止直江兼续5名等敌将入侵本丸。	–
06	舍曲轮での战い	夺回舍曲轮，击破由良成繁、本庄繁长。	【BONUS–金钱】上杉军开门后前往目标敌将所在地点触发任务。
07	诱い出せ	在小蜂曲轮内击破佐野昌纲。	【BONUS–武器】目标武将位于战场左侧，上杉军开门后与其接近触发任务。
08	信赖厚き北条军	援护荷驮兵到达目标地点。	【BONUS–武器】进入战场东北区域时自动触发，必须尽早进入。
09	当主同士	控制北条氏康使用无双奥义击破上杉谦信。	【BONUS–金钱】控制武将必须为北条氏康，与上杉谦信接近后触发。

御馆の乱

难度：★★★★★

出战角色：早川殿、甲斐姬、北条氏康、风魔小太郎

胜利条件：击破上杉景胜，（更变后）上杉景虎到达撤退地点。

败北条件：上杉景虎、早川殿败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	进击	据点压制，击破中央东侧据点内敌兵。	–
02	三兄弟	三之丸压制，与北条氏政等武将协力击破斋藤朝信等4名敌武将。	–
03	家族	二之丸压制，击破安田显元、色部长实、新发田长敦。	–
04	一转	击破小山田信茂等5名敌将。	–
05	景虎	击破小幡信贞等敌将，防止上杉宪政败走。	–
06	伏击	击破武田胜赖、真田信之。	–
07	夺还	压制北据点，击破山本寺景长、水原亲显。	【BONUS–金钱】开场入侵北据点后即可触发任务。
08	追击	阻止直江信纲到达西北据点。	【BONUS–武器】完成任务07后与左侧的直江信纲接触即可触发任务。
09	亲子	与绫御前协力，击破真田昌幸、真田幸村。	【BONUS–武器】绫御前接近目标敌将后触发。
10	对峙	控制早川殿击破上杉景胜、直江兼续。	【BONUS–金钱】控制武将必须为早川殿，接近敌将后触发。

忍城の战い

难度：★★★★★★

出战角色：早川殿、甲斐姬、风魔小太郎

胜利条件：击破石田三成。

败北条件：成田长亲、早川殿、甲斐姬任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	民を守れ	击破细川忠兴、加藤嘉明、胁坂安治，防止民兵败走。	–
02	民と共に	援护民兵到达堤防。	–
03	流れを与えぬ	阻止大谷吉继到达工作地点。	–
04	仪の突进	阻止直江兼续、佐竹义宣到达西侧据点。	–
05	军神の子	突破南侧关口，击破上杉景胜。	–
06	左近の献身	击破岛左近。	–
07	二将救援	击破池田辉政、浅野长政，防止酒卷、柴崎败走。	【BONUS–金钱】任务01完成后，接触位于战场西侧的目标敌将后触发。
08	三将と共に	酒卷轫负、正木丹波守、柴崎和泉守未败走的情况下胜利。	【BONUS–金钱】控制武将必须为甲斐姬，任务07完成后触发。
09	新婚夫妇	阻止稻姬与真田信之合流。	【BONUS–武器】女忍者登场后稻姬会从西侧诘所出现，接近她或真田信之后触发。
10	潜むくのいち	击破女忍者。	【BONUS–武器】女忍者从北条本阵南侧的诘所登场后，接近她时触发。
11	关东に吹く风	控制风魔小太郎阻止真田幸村入侵天守。	【BONUS–金钱】控制武将必须为风魔小太郎，接近真田幸村后触发。





第二次上田城の战い

难度：★★★★★★★★

出战角色：早川殿、稻姬、服部半藏、柳生宗矩、真田信之

胜利条件：击破真田昌幸，（更变后）击破甲斐姬、真田幸村。

败北条件：德川秀忠、早川殿任一人败走，更变后追加真田幸村到达目标地点。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	北上	压制中央据点与北侧据点，击破堀田兴重、篠田新八、池田长门。	–
02	户石城に幸村あり	压制户石城，击破真田幸村。	–
03	时间稼ぎ	阻止女忍者、根津甚八接近德川秀忠。	–
04	攻势を凌げ	击破唐泽玄蕃等4名敌将。	–
05	城内は忍びだらけ	击破雾隐才藏，防止土井利胜等武将败走。	–
06	追うものたち	击破女忍者、笕十藏、由利镰之介。	–
07	沉默の砦	压制东侧据点，击破野吕兵库、马场总市。	【BONUS–武器】击破真田幸村后，目标敌人于东据点出现，接近后触发任务。
08	曲者发见	击破穴山小助与所有忍者队长。	【BONUS–金钱】上田城开门后，进入城中间的隐藏通道与目标敌人接近后触发任务。
09	隐し通路の先に	击破来福寺左京、横谷幸重。	【BONUS–金钱】上田城开门后，由城中隐藏通道进入战场左上角后触发任务。
10	真田兄弟の战い	控制真田信之击破真田幸村。	【BONUS–金钱】控制武将必须为真田信之。
11	表里比兴の男	击破真田昌幸。	【BONUS–武器】位于战场左侧，接近后触发任务。

大坂の阵

难度：★★★★★★★★★

出战角色：早川殿、上杉景胜、稻姬、伊达政宗、德川家康、直江兼续、立花宗茂、藤堂高虎、柳生宗矩、真田信之、片仓小十郎

胜利条件：击破丰臣秀赖，（更变后）击破甲斐姬。

败北条件：德川家康、德川秀忠、早川殿任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	迫り来る敌を击破せよ!	击破木村重成等8名敌将。	–
02	据点を讨て!	压制西据点，击破小少将、山川贤信、内藤元盛。	–
03	ここはあたしが守る	压制东曲轮，击破甲斐姬。	–
04	最后の奇袭	击破女忍者、风魔小太郎。	–
05	正面冲突	击破真田幸村等6名敌将。	–
06	忍びのかく乱	阻止风魔小太郎到达撤退地点。	【BONUS–武器】风魔小太郎开场后由战场下侧偏左诘所出现，之后向右侧移动，接近他后触发任务。
07	味方を救出せよ!	击破仙石秀范、大谷吉治，防止井伊直孝败走。	【BONUS–武器】目标敌将位于战场中央，接近后触发任务。
08	势いに负けないで!	击破真田丸诘所中的敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟击破100人，真田丸开门后进入触发任务。
09	家族だから	控制早川殿使用无双奥义击破甲斐姬。	【BONUS–金钱】控制武将必须为早川殿，甲斐姬第三次出现后触发任务。

盟友之章



山崎の战い

难度：★★★

出战角色： 大谷吉继、石田三成、羽柴秀吉、岛左近、宁宁、加藤清正、福岛正则

胜利条件： 击破明智光秀。

败北条件： 羽柴秀吉、大谷吉继任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	麓で奋战	击破天王山麓的敌兵。	需要击破200人。
02	山道诱引	在山道击破柴田胜定、安田国继、小川佑忠。	–
03	山顶夺还	击破伊势贞兴、明智茂朝、阿闭贞大。	–
04	长宗我部来袭	击破长宗我部元亲等4名敌将，防止黑田官兵卫败走。	–
05	明智军の瓦解	击破加拉夏等5名敌将。	–
06	山顶への道	击破津田信春、津田重久、御牧兼显	【BONUS–金钱】限制时间2分钟，目标敌将位于战场左侧的通道中，接近后触发任务。
07	山顶部队援护	援护山顶部队进军，击破小少将等3名敌将。	【BONUS–武器】目标敌将位于战场东北角，待其开始进军后接近即可触发任务。
08	伏兵发见	击破柳生宗矩	【BONUS–武器】目标敌将位于战场右下侧据点，击杀门守备头后进入触发，击破便可。
09	阿吽の呼吸	大谷吉继、石田三成协力使用无双最终奥义击破明智光秀。	【BONUS–金钱】控制角色必须为大谷吉继、石田三成，关卡最后接近明智光秀触发。

小牧长久手の战い

难度：★★★★★

出战角色： 大谷吉继、藤堂高虎、羽柴秀吉、宁宁、前田利家、加藤清正、黑田官兵卫、福岛正则

胜利条件： 击破德川家康、织田信雄。

败北条件： 羽柴秀吉、羽柴秀长、石田三成、大谷吉继任一人败走，更变后追加德川家康到达撤退地点。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	进军准备	击破大须贺康高、榊原康政、板仓胜重。	–
02	别动队を救え	突破中央据点，击破渡边守纲等4名敌将。	–
03	别动队の反击	与别动队的羽柴秀次、堀秀政协力，击破丹羽氏重等4名敌将。	–
04	信雄撤退阻止	阻止织田信雄到达小牧山城。	–
05	本阵急袭	阻止本多忠胜等3名敌将入侵乐田城。	–
06	砦夺取	击破石川数正、酒井忠次。	【BONUS–金钱】限制时间1分钟，目标武将位于战场左上方的据点中，任务02开始后据点开门，之后接近敌将触发任务。
07	影の奇袭	击破服部半藏。	【BONUS–武器】任务02中服部半藏会从战场左侧诘所出现并袭击羽柴秀吉，迅速接近后触发任务。
08	战国最强の娘	击破稻姬。	【BONUS–武器】任务04开始后稻姬出现在战场左下角，接近后触发任务。

四国征伐

难度：★★★★★★

出战角色： 大谷吉继、石田三成、岛左近、宁宁、加藤清正、黑田官兵卫、福岛正则、藤堂高虎、小早川隆景

胜利条件： 击破长宗我部元亲。

败北条件： 大谷吉继、羽柴秀吉、蜂须贺小六任一人败走，更变后追加羽柴秀长败走。



编号	任务名称	达成条件	备注
01	决死の働き	从中烟砦脱出，击破香川亲和与依冈左京	–
02	进路を开け	击破福留仪重等敌将。	–
03	伏兵击破	击破柳生宗矩。	–
04	团结を断つ	引诱小少将至被北侧据点后击破。	–
05	天下人の战	击破香宗我部亲泰等敌将。	–
06	少女の意地	击破加拉夏。	–
07	女の意地	击破小少将。	–
08	左近奋起	控制岛左近使用无双奥义击破柳生宗矩。	【BONUS–金钱】控制武将必须为岛左近。
09	船を守る	阻止焙烙兵入侵一船。	【BONUS–武器】毛利军开始进军后，焙烙兵由本阵西南诘所出现，接近后触发任务。
10	海上に浮かぶ砦	压制海上据点，击破佐竹亲直。	【BONUS–金钱】目标武将位于战场中央右下的据点中，击破据点的门守备头后进入触发任务。
11	战术の基本	阻止中岛可之助与加拉夏合流。	【BONUS–金钱】控制武将必须为黑田官兵卫，小少将第二次登场后，中岛可之助从加拉夏东侧诘所出现，接近后触发任务。
12	ねね奋起	控制宁宁击破久武亲直。	【BONUS–金钱】控制武将必须为宁宁，限制时间30秒，完成任务05后自动触发。
13	压胜せよ	击破长宗我部元亲。	【BONUS–武器】击破加拉夏后，在进入战场左下敌阵与长宗我部元亲接近后触发，限制时间2分钟。

忍城の战い

难度：★★★★★★★★

出战角色： 大谷吉继、石田三成、真田幸村、宁宁、稻姬、岛左近、直江兼续、加藤清正、福岛正则、真田信之、上杉景胜

胜利条件： 击破成田长亲。

败北条件： 石田三成、长束正家、大谷吉继任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	水攻め准备	护卫细川忠兴、加藤嘉明到达西南据点。	–
02	堤防を守れ・壹	击破柴崎和泉守、松田康长、松田康乡。	–
03	堤防を守れ・贰	击破酒卷韧负。	–
04	姬君の合流	阻止甲斐姬与早川殿合流。	–
05	狮子の子らを止めよ	阻止北条氏政等3名敌将到达天守城。	–
06	风魔忍暗跃	阻止忍者队长与逆卷韧负合流。	【BONUS–金钱】任务03开始后，风魔小太郎登场的同时忍者队长于南侧诘所出现，接近后触发任务。
07	救援奔走・壹	击破正木丹波守、壬生义雄，防止佐竹义宣败走。	【BONUS–武器】中央据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务。
08	救援奔走・贰	击破伊藤政世、千叶直重，防止宇喜多秀家败走。	【BONUS–金钱】西北据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务。
09	绊の力	我方武将未败走的情况下胜利。	【BONUS–金钱】控制角色必须有石田三成，北条氏照、北条氏光登场时触发。
10	驱ける凶风	阻止风魔小太郎入侵丰臣本阵。	【BONUS–武器】援军到来后，风魔小太郎于南侧诘所出现，接近后触发任务。

关ヶ原の战い

难度：★★★★★★★★★★

出战角色： 大谷吉继、石田三成、岛左近、立花訚千代、小少将

胜利条件： 击破德川家康。

败北条件： 石田三成、大谷吉继、岛左近任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	战力削减	击破细川忠兴等3名敌将。	限制时间2分钟。
02	仲间を救い出せ	击破浅野幸长等3名敌将，防止小西行长、宇喜多秀家败走。	–
03	里切り者扫讨	击破小早川秀秋等6名敌将。	–
04	岛津说得	说服岛津军，击破井伊直政。	–
05	毛利说得	说服毛利军，击破加藤清正、福岛正则。	–
06	本阵突入	击破本多忠胜。	–
07	伏兵援护	护卫蒲生赖乡、大谷吉治到达东北诘所。	【BONUS–武器】目标我方武将位于战场上侧，控制副将接触后触发任务，之后清理掉通往东北据点道路上的武将与持旗兵即可。
08	义の战	我方武将无人败走的情况下取得胜利。	【BONUS–武器】任务03之后保证无人败走即可。
09	增援击破	阻止松平忠吉等3名敌将到达东军本阵。	【BONUS–金钱】西军反击开始后，目标敌将出现在战场南侧中央据点中，接近后触发任务。
10	总大将を守れ	阻止金森长近、山内一丰、古田识部接近石田三成。	【BONUS–金钱】控制武将中没有石田三成，目标敌将出现后接近触发。
11	同朋との决着	控制大谷吉继击破藤堂高虎。	【BONUS–金钱】控制武将必须为大谷吉继，藤堂高虎再次出现后触发任务。

百花缭乱之章



挂川城の战い

难度：★★★★

出战角色：加拉夏、井伊直虎、稻姬

胜利条件：击破北条氏康、今川氏真。

败北条件：德川家康、加拉夏任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	地下から侵入	击破清水康英等5名敌将。	–
02	寝返り欢迎	击破与德川军敌对的5名武将。	–
03	总大将急袭	击破大道寺政繁等敌将。	–
04	氏真を利用	避开今川氏真，击破安倍元真、冈部正纲。	–
05	甲斐姬の奋斗	击破甲斐姬。	–
06	早川殿の思い	击破早川殿。	–
07	风魔の奇袭	击破风魔小太郎。	【BONUS–武器】限制时间1分钟，风魔小太郎第一次会从北侧诘所登场并向松平康信进军，此时接近他后触发任务。
08	家康の决意	阻止德川军的敌对武将到达撤退地点。	【BONUS–金钱】北条军开门后敌武将开始撤退，与他们接近后触发任务，击破除朝仓在重、铃木重时以外的武将。
09	主君のため	阻止今川氏真与朝比奈康朝合流。	【BONUS–武器】今川氏真于天守再次登场后，目标敌将于忍道附近的诘所出现，接近后触发任务。
10	混沌、再び	阻止风魔小太郎接近我方总大将。	【BONUS–金钱】风魔小太郎第二次会从西南诘所登场，接近他后触发任务。

神流川の战い

难度：★★★★★

出战角色：加拉夏、井伊直虎、小少将、女忍者、稻姬

胜利条件：击破北条氏康，更变后追加击破甲斐姬、早川殿。

败北条件：泷川一益、加拉夏任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	真田军の初阵	击破山角定胜、石卷康敬、狩野泰光，防止泷川益氏败走。	–
02	信之の作战	击破接近军配山南据点的北条氏邦。	–
03	北条の结束	击破北条氏政。	–
04	女子狩り	击破甲斐姬、早川殿。	–
05	后退命令	击破猪俣邦宪等4名敌将。	–
06	笑う狮子の牙	击破远山友政、伊势贞运、松田康乡。	–
07	昌幸を救援せよ	击破大谷带刀、御宿政友，防止真田昌幸败走。	【BONUS–武器】我军本阵南面开启后，接近目标敌将触发。
08	疾风のごとく	控制女忍者击破甲斐姬。	【BONUS–金钱】控制武将必须为女忍者，从忍道接近甲斐姬后触发。
09	一益の误算	击破大道寺政繁、垪和氏续、松田宪秀，防止泷川一益败走。	【BONUS–金钱】任务05开始后，目标敌将会出现在泷川一益附近，接近后触发任务。
10	人生の先辈	协力使用无双奥最终义击破风魔小太郎。	【BONUS–武器】任务06完成后，风魔小太郎从东南诘所登场，此时触发任务。





贱ヶ岳の战い

难度：★★★★★★★

出战角色：加拉夏、井伊直虎、小少将、女忍者、稻姬、甲斐姬、早川殿

胜利条件：击破柴田胜家、阿市。

败北条件：羽柴秀吉、加拉夏任一人败走，更变后追加羽柴秀长败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	大岩山砦を守れ	击破佐久间盛政、佐久间安政，阻止中川清秀败走。	–
02	贱ヶ岳砦でを夺还せよ	夺回贱岳，击破德山秀现。	–
03	分かつてくれ利家	击破前田利家。	–
04	上杉との密约	直江兼续体力一半以下前击破4名敌武将。	–
05	鬼柴田の砦攻め	阻止柴田胜政入侵岩崎山砦。	【BONUS–武器】任务01开始后，目标敌将由战场东南角诘所出现，接近后触发任务。
06	女の子力全开	使用无双奥义击破敌兵。	【BONUS–金钱】2分钟击破200人，任务01后触发。
07	倾奇者、推参!	击破前田庆次。	【BONUS–武器】任务03开始后接近前田庆次并对其造成一定伤害后触发任务，之后击破便可。
08	鬼柴田の骑马突击	击破毛受胜照与所有骑马队长。	【BONUS–金钱】任务04开始后，目标敌将从战场西北处诘所出现，接近后触发任务。

天正华合战

难度：★★★★★★★★

出战角色：加拉夏、井伊直虎、小少将、阿市、女忍者、稻姬、甲斐姬、早川殿

胜利条件：击破宁宁，更变后追加击破浓姬，（更变后）击破丰臣秀吉。

败北条件：加拉夏、井伊直虎、小少将任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	九人目の仲间	击破立花訚千代。	限制时间2分钟。
02	小手调べ	击破敌兵。	2分钟击破200人。
03	十人目の仲间	使用无双奥义击破阿国。	–
04	十一人目の仲间	说得绫御前，击破其他敌将。	–
05	十二人目の仲间	阻止浓姬等敌将入侵我方本阵。	–
06	十三人目の仲间	连击数达到要求时击破宁宁。	要求连击数为300。
07	自ら动く总大将	阻止宁宁到达撤退地点。	【BONUS–武器】任务03完成后宁宁会朝右上侧移动，接近后触发任务。
08	ねねに负けてられない	援护雾隐才藏到达中央据点。	【BONUS–金钱】任务07达成后触发，击破中央北侧据点的敌将便可。
09	仲间は多いほうがいい	找到并击破所有女忍者。	【BONUS–金钱】位于战场左上角区域，限制时间2分钟，与女忍者接近后触发任务。
10	阿国のおしかり	援护阿国接近石川五右卫门。	【BONUS–金钱】必须完成任务03，石川五右卫门登场后触发。
11	久しぶりの喧哗	击破浓姬，防止绫御前败走。	【BONUS–武器】必须完成任务04，浓姬登场后触发。
12	お归りください	控制井伊直虎击破丰臣秀吉。	【BONUS–武器】控制武将必须为井伊直虎。

ガラシャ救出战

难度：★★★★★★★★★★

出战角色：加拉夏、小少将、井伊直虎、阿市、阿国、女忍者、浓姬、稻姬、立花訚千代、宁宁、甲斐姬、绫御前、早川殿

胜利条件：加拉夏到达撤退地点，（更变后）击破石田三成。

败北条件：加拉夏、小少将任一人败走。

编号	任务名称	达成条件	备注
01	脱出	击破宇喜多秀家、吉川广家、锅岛胜茂	限制时间2分钟。
02	直传	引诱小西行长等3名敌将至东南部，之后击破。	–
03	乱入	击破赤座直保等4名敌将。	–
04	奋迅	控制加拉夏击破四天王寺内的敌兵。	–
05	间近	击破前田玄以、长宗我部元亲。	限制时间2分钟。
06	师弟	击破岛津义弘等5名敌将。	–
07	仲间	击破岛左近等6名敌将。	–
08	慈爱	击破小早川秀秋，阻止松井康之败走。	【BONUS–金钱】任务02完成后，目标敌将于中央下侧的诘所出现，接近后触发任务。
09	强行	击破胁坂安治、小早川秀包、伊藤盛正。	【BONUS–金钱】限制时间2分钟，出现在战场右下的四天王寺中，可以让小少将完成任务04后在该地点等待任务触发。
10	不意・壹	击破增田长盛、长束正家。	【BONUS–武器】任务05开始后，控制小少将前往战场左侧的隐藏通道，接触目标武将后触发任务。
11	不意・贰	击破朽木元纲、小川佑忠。	【BONUS–武器】任务07开始后，由战场中央上侧的隐藏通道进入战场左上角的房屋，与目标武将接近后触发任务。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

快速练级法

与前作一样，本作也有快速升级法，不过要做一些前期准备。首先玩家需要培养一名已经习得“战功 Lv3”的高等级武将，然后选择一个杂兵较多的关卡，比如新星之章的“小牧长久手の战い”、情爱之章的“本能寺の变”以及百花缭乱之章的“天正华合战”等，之后选择高等级武将以及需要练级的武将进入关卡，记得为高等级武将装备上技能“战功”。开场后找一个杂兵比较多的区域，使用“战功”后即可开始刷兵，看到有经验书掉落后迅速切换为需要练级的武将，此时经验书便会被低等级武将获取，用此方法不断刷兵可以轻松把一名武将练到 30 级。而如果你觉得技能冷却过慢的话，也可以携带迅速刷新技能的觉醒技能来提高练级效率。



秘藏武器获取攻略

说明

本作秘武的获取方式和前作并无太大变化，依然需要在难度为“困难”或以上的指定关卡中达成特定条件，之后再完成秘武任务后获得，不过每一个武将的秘武任务以及获得条件都与前作有所不同。秘武既可以在“无双演武”模式中获取，也可以在“模拟演武”模式中获取，当然部分未在“无双演武”中出现的武将就只能通过“模拟演武”获取秘武了，而自创武将不同种类的秘武必须换上对应的武器进行秘武关卡才可以获取。需要注意的是，每一个秘武任务都是有时间限制的，当玩家达成获得秘武的条件后，秘武任务触发时任务信息旁会出现一个金色的武器箱图标，该图标会随着时间流逝而逐渐消失，如果玩家在图标消失前完成秘武任务的话，任务的成功图标会变为银色，但如果武器图标消失后再完成任务就不能获得秘武了，所以玩家在发现秘武任务出现金色武器图标后可以事先存档，以免超过时限再重新来过。





真田幸村

指定章节：盟友之章・大树之章
指定关卡：忍城の战い
目标任务：狮子の子らを止めよ

官方条件：①完成通常任务“水攻め准备”、“堤防を守れ・壹”、“堤防を守れ・贰”、“姬君の合流”；②完成额外任务“风魔忍暗跃”、“救援奔走・壹”、“救援奔走・贰 ”；③控制真田幸村击破甲斐姬、早川殿，且体力始终保持 50% 以上；③开场 12 分钟内达成上述条件。

流程参考：以真田幸村作为主将，开场后控制幸村上行，击破 2 名持旗兵与 2 名武将后完成“水攻め准备”，之后退回初始位置。切换为副将，向左前进击破据点中的 3 名敌将完成“堤防を守れ・壹”，之后退回初始位置。切换回幸村，首先在战场下侧等待并击破忍者队长完成“风魔忍暗跃”，之后根据提示上行击破目标敌将完成“堤防を守れ・贰”，之后迅速退避回战场下侧。地形再次发生变化后，首先控制幸村前往早川殿所在位置，用“无双奥义・皆传”迅速解决 3 名敌将完成“姬君の合流”、“救援奔走・壹”，之后切换副将击破战场上侧的 2 名目标敌将后完成“救援奔走・贰 ”，之后令副将在战场上侧天守旁的诘所待机，诘所中出现武将后迅速击破。切换回幸村亲手击破甲斐姬，之后击破诘所中出现的最后一名敌将获得秘武。



明智光秀

指定章节：反逆之章
指定关卡：六条合战
目标任务：三好を屠る

官方条件：①完成通常任务“本国寺包围网”、“不可解な冲击”、“绝体绝命”、“敌军歼灭”、“执念の复仇”；②完成额外任务“仲间の危机”、“佣兵の强袭”、“派手な通せんぼ”；③控制明智光秀击破杂贺孙市、石川五右卫门，且体力始终保持 70% 以上；④开场 7 分钟内达成上述条件。

流程参考：以明智光秀作为主将，开场后控制明智光秀左行击破筱原长房并完成“本国寺包围网”，“不可解な冲击”触发后，控制光秀击破上侧焙烙兵。命令副将下行在中途的据点旁等候，待“仲间の危机”触发后分别控制主将和副将击破据点两侧的门守备头完成任务，命令明智光秀在战场中央待机，再控制副将击破下侧焙烙兵。之后控制光秀亲手击破战场中央的石川五右卫门与杂贺孙市，确保完成额外任务“佣兵の强袭”、“派手な通せんぼ”。此时可以命令副将前往斋藤龙兴所在据点外待机，再让明智光秀依次击破由战场中央诘所出现的两组敌将完成“绝体绝命”、“敌军歼灭”。之后切换为副将，并命令明智光秀前往三好政康所在据点外待机。之后迅速击破斋藤龙兴等敌将完成““执念の复习”。待“三好を屠る”触发后上行击破三好长逸、岩成友通，之后迅速切换成明智光秀击破三好政康后获得秘武。



女忍者

指定章节：百花缭乱之章
指定关卡：神流川の战い
目标任务：笑う狮子の牙

官方条件：①完成通常任务“真田军の初阵”、“信之の作战”、“北条の结束”、“女子狩り”、“后退命令”；②完成额外任务“昌幸を救援せよ”、“疾风のごとく”、“一益の误算”；③女忍者击破数 1000 人以上，且体力

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

始终保持 50% 以上；④开场 10 分钟内达成上述条件。

流程参考：以女忍者作为主将，开场后控制女忍者左行清兵并击破左侧的 3 名敌将完成“真田军の初阵”，副将则在初始位置待机，之后下行进入北条氏邦所在据点，将其击破后完成“信之の作战”。当真田昌幸所在据点开门后，切换副将进入击破敌将完成“昌幸を救援せよ”。之后切换回女忍者从战场下侧忍道进入甲斐姬所在区域，击破北条氏政、甲斐姬完成“北条の结束”、“疾风のごとく”，之后从忍道跳出前往战场左下击破早川殿完成“女子狩り”。之后切换回副将，令女忍者在战场下侧据点旁待机，控制副将跟随泷川一益，待“一益の误算”触发后迅速完成，之后切换回女忍者，命令副将去战场右侧待机，女忍者击破据点中敌将完成“后退命令”，目标任务触发后切换副将迅速击破敌将获得秘武。



杂贺孙市

指定章节：主从之章

指定关卡：葛西大崎一揆

目标任务：义の魂

官方条件：①完成通常任务“反乱援护”、“大军への备え”、“大军分割作战”；②完成额外任务“伏兵配置”；③杂贺孙市击破数 500 人以上，且亲手击破宇喜多秀家、小西行长、大野治长；④开场 5 分钟内达成上述条件。

流程参考：以杂贺孙市为副将，开场后控制杂贺孙市一路向左清兵，之后前往蒲生氏乡、增田长盛所在据点击破目标武将完成“伏兵配置”，之后可以前往战场中央击破目标敌将完成“反乱援护”，此时可以在战场中央将击破敌数刷满 500。之后“大军への备え”触发，目标敌将会于两地分别出现，优先击破一处敌将后用军马快速前往另一处，确保此任务中的敌将由杂贺孙市亲手击破。此时迅速前往战场上侧，待立花訚千代出现后迅速将其引到目标据点中击破完成“大军分割作战”，此时可以命令副将前往战场中央处待机。幸村出现后，切换副将把他引出“士气强化”区域并击破后获得秘武。





浓姬

指定章节：反逆之章

指定关卡：六条合战

目标任务：执念の复仇

官方条件：①完成通常任务“本国寺包围网”、“不可解な冲击”、“绝体绝命”、“敌军歼灭”；②完成额外任务“仲间の危机”、“佣兵の强袭”、“派手な通せんぼ”；③浓姬击破数 1000 人以上，我方武将败走数为 0；④开场 8 分钟内达成上述条件。

流程参考：整体流程与明智光秀一致，需要以浓姬作为主将。任务的完成顺序基本与明智光秀一致，不过由于浓姬有击破数要求，所以最好在任务“敌军歼灭”完成前在战场中央刷满 1000 人，此时还可以事先让副将前往斋藤龙兴处待命，目标任务出现后可以第一时间击破敌将获得秘武。



服部半藏

指定章节：绊之章

指定关卡：第二次上田城の战い

目标任务：三方よりの奇袭

官方条件：①完成通常任务“兄弟对决・疑”、“火中の救援”、“袭いかかる忍び”、“迟いかかる乙女”、“立ちはだかる真田家臣”；②完成额外任务“父の策”、“驱ける影”、“四天王救援”；③服部半藏击破数 1000 人以上，且亲手击破女忍者；④开场 12 分钟内达成上述条件。

流程参考：以服部半藏作为主将，开场后控制服部半藏前往右上角刷兵，击破数达到 500 以上后击破真田幸村完成“兄弟对决・疑”，之后前往战场中央下侧等待上田城开门，并命令副将前往战场左上角的门外待机，上田城开门后进入其中迅速击破影雾才藏完成“父の策”。“火中の救援”触发后切换为副将，命令服部半藏由城中隐藏通道前往战场左下角待机，之后击破左上角的目标敌将完成任务。切换回服部半藏，待女忍出现后将其击破并完成“袭いかかる忍び”。此时命令副将前往战场右侧诘所待机，控制半藏返回上田城，待甲斐姬登场后迅速将其击破完成“迟いかかる乙女”。上田城开门后前往战场中央，“立ちはだかる真田家臣”触发后先不管目标武将，待望月六郎出现后迅速将其击破完成“驱ける影”，之后切换副将击破由诘所出现的目标敌将完成“四天王救援”。切换回半藏，击破之前的目标敌将完成任务。触发目标任务后女忍者会从左上、左下、右上三个地点出现，真身需要根据德川秀忠所在位置判断，如果此时秀忠仍在上田城中，则左下为真身；如果在城外但没到达北侧据点，则右下为真身；如果已经到达北侧据点，则左上为真身。可以事先判断好后命令副将前往目标地点拦截，完成任务后获得秘武。



丰臣秀吉

指定章节：主从之章・好敌手之章

指定关卡：小田原征伐

目标任务：家族を守る

官方条件：①完成通常任务“武力行使”、“不屈の北条军”、“番熊”、“二の丸大激战”、“一夜城の危机”；②完成额外任务“南からも攻めよ”、“兵粮を断つべし”；③丰臣秀吉击破数 1000 人以上，且亲手击破第一次出现的甲斐姬与第一次出现的风魔小太郎，体力始终保持 70% 以上，我方武将败走数为 0。

流程参考：由于本关有两名武将需要秀吉亲手击破并且有击破数要求，而且没有时间限制无需赶路，所以全程由秀吉一人完成，开场后先向左行，待“武力行使”触发后前往右侧击破 3 名敌将完成“南からも攻めよ”，之后由战场右侧上行，击破 6 名铁炮兵完成“不屈の北条军”。之后进入右上区域，此时会触发额外任务“兵粮を断つべし”，由于目标敌将都处于“士气强化”区域中，此时最好使用无双奥义迅速解决，保证秀吉血量不低于 70%。之后前往甲斐姬所在处将其击破并完成“番熊”，进入小田原城后可以先在其中刷兵，击破数到 1000 以上后再击破目标敌将完成“二の丸大激战”。之后前往战场左上角击破风魔小太郎的真身完成“一夜城の危机”，再前往早川殿所在处触发秘武任务，迅速将其击破后获得秘武。





信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结



本多忠胜

指定章节：新星之章
指定关卡：小牧长久手の战い
目标任务：信赖の芽生え

官方条件：①完成通常任务“强袭作战阻止”、“突き进む”、“钓り出された信雄”、“新たな信念”；②完成额外任务“押し负けない”、“进军を阻む铅玉”、“不稳な流れ”、“隙间を突く”；③本多忠胜击破数 1000 人以上，且体力始终保持 50% 以上。

流程参考：由于出场位置不同，建议让本多忠胜作为副将，另一名武将作为主将。开场后立即控制主将击破其初始位置的持旗兵，“强袭作战阻止”触发后可以先放置，随后切换本多忠胜前往战场左上角触发“押し负けない”，完成后前往战场中央触发“进军を阻む铅玉”，注意此任务的时间限制，不过可以顺便在战场中央刷刷敌兵，随后让其在大谷吉继所在据点门口待机。切换回主将，此时将先前触发的任务完成，待上侧据点开门后进入并触发“突き进む”。此时切换回本多忠胜，待大谷吉继所在据点开门后迅速进入将其击破并完成“不稳な流れ”。切换回主将击杀石田三成完成之前触发的任务，之后切换回本多忠胜在战场中央触发“钓り出された信雄”，之后将“士气强化”区域的 4 名敌将聚在一起后用无双奥义和皆传迅速击破，此时岛左近会出现并触发“新たな信念”，可以先不管他。先击破战场中央新出现的 2 名敌将完成“钓り出された信雄”，之后切换主将击破岛左近，带敌方本阵开门后迅速进入并击破石田三成、大谷吉继就可以获得秘武。





德川家康

指定章节：绊之章
指定关卡：小田原征伐
目标任务：混沌に落ちる

官方条件：①完成通常任务“二の丸突入”、“二の丸守るは熊の姬”；②完成额外任务“包围阵坚守”、“三の丸一扫”；③控制德川家康击破甲斐姬、北条氏规、成田氏长、壬生义雄，并且击破数在 150 人以上；④开场 5 分钟内达成上述条件。

流程参考：以德川家康作为主将，任意高等级武将作为副将。首先控制德川家康一路清兵前往北条氏规处，之后切换副将击破二之丸右下角的持旗兵以及 3 名任务武将完成“包围阵坚守”，之后一路向左进入三之丸，此时先不清理杂兵，待任务“三の丸一扫”触发后迅速击破 200 人完成任务。切换回德川家康，击破北条氏规完成“二の丸突入”，之后上行并击破 4 名目标敌将完成“二の丸守るは熊の姬”，再立刻回到北条氏规所在位置等待风魔小太郎出现，击破后迅速前往真田昌幸处等待其第二次出现，击破后获得秘武。



石田三成

指定章节：理想之章
指定关卡：关ヶ原の战い
目标任务：盾になる总大将

官方条件：①完成通常任务“战线を押し上げる”、“愚直な三成”、“沉默の岛津军”、“义は西军にあり”、“友の仇は友”；②完成额外任务“余势を驱って进む”、“宇喜多队の突出”；③我方武将败走数为 0，石田三成体力始终保持 50% 以上，并且击破加藤清正 2 次、福岛正则 2 次、藤堂高虎 1 次。

流程参考：本关以石田三成作为主将，开场后控制石田三成在初始位置触发任务“战线を押し上げる”，确保任务中的加藤清正、福岛正则由石田三成亲手击破，不过此时可以先清理掉其中一半的武将，之后切换副将向战场右上角进军，之后触发并完成额外任务“宇喜多队の突出”，之后前往下侧据点触发并完成额外任务“余势を驱って进む”。切换回主将完成之前的任务，之后前往战场中央，触发任务“愚直な三成”，由于该任务出现的武将处于“士气强化”区域，可以考虑让武将使用解除“士气强化”效果的觉醒技能，或将首先出现的 3 名敌将聚拢后用“无双奥义・皆传”秒杀。任务完成后根据提示击破向岛津军进军的 3 名敌将并完成任务“沉默の岛津军”，待任务“义は西军にあり”触发后将分别位于两处的敌将击破，之后前往地图左下角等待任务“友の仇は友”触发，任务敌将由石田三成亲手击破，之后前往西军本阵附近触发并完成任务“盾になる总大将”后获得秘武。



岛左近

指定章节：理想之章
指定关卡：三成袭击事件
目标任务：戾れない三人

官方条件：①完成通常任务“押し寄せる敌”、“迷える敌を味方に”、“义によって救う”、“大军”；②完成额外任务“走れ味方のもとへ”、“同志を救う”、“虎视眈々”、“どちらも殿のため”；③岛左近击破数 1000 人以上；④开场 10 分钟内达成上述条件。

流程参考：以岛左近作为主将，开场后先击破初始地点的敌将完成“押し寄せる敌”，之后向左刷兵击破诘所附近的敌将以及宇喜多秀家附近的敌将完成额外任务“走れ味方のもとへ”、“同志を救う”。“义によって救う”触发后向右走，前往目标敌将所在区域并将他们击破完成任务，之后一路刷兵并向战场中央前进，在“大军”触发后先不要立刻完成，可以先进入战场中央的隐藏通道触发“どちらも殿のため”，之后将隐藏通道中的 3 名目标敌将都击破后完成任务。藤堂高虎出现后迅速将其击破完成任务“虎视眈々”，之后在确保击破数 1000 以上后完成“大军”。敌军本阵开门后进入触发目标任务，完成任务后获得秘武。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



直江兼续

指定章节：大树之章
指定关卡：小牧长久手の战い
目标任务：ここは通しません!

官方条件：①完成通常任务“军势を食い止めよ”、“幸村を救え”、“三成を救え”、“小幡城を落とせ!”；②完成额外任务“战线维持”、“上杉ここにあり”、“忍び寄る影”；③直江兼续亲手击破内藤清成、菅沼定盈、牧野康成、丹羽氏重、大久保忠世、安藤直次、渡边守纲、鸟居元忠、井伊直政、忍者队长，且击破数1700人以上；④开场12分钟内达成上述条件。

流程参考：由于本关有多个武将击破要求以及较高的击破数要求，所以全部过程由直江兼续一人完成，副将可以直接在本阵待机。开场后首先在战场中央刷兵，“军势を食い止めよ”触发后可以先击破部分武将，但不要将任务完成，下侧据点开门后迅速进入并击破目标敌将完成“战线维持”，之后前往战场北侧触发“上杉ここにあり”，用无双奥义击破敌兵完成任务。之后一路刷兵前往击破之前遗漏的任务敌将完成任务。之后会触发“幸村を救え”，前往战场右下角击破所有任务敌将，注意不要让幸村击破残血的任务敌将。之后触发“三成を救え”，前往战场左上击破目标敌将完成任务，之后在左上诘所旁等待忍者队长，“小幡城を落とせ!”触发后可以命令副将先前往战场下侧。忍者队长出现后控制直江兼续将其击破完成“忍び寄る影”，此时切换副将击破“小幡城を落とせ!”的目标敌将，之后迅速前往战场左下角，井伊直虎出现后迅速将其击破获得秘武。





宁宁

指定章节：盟友之章
指定关卡：山崎の战い
目标任务：明智军の瓦解

官方条件：①完成通常任务“麓で奋战”、“山道诱引”、“山顶夺还”、“长宗我部来袭”；②完成额外任务“山顶への道”、“山顶部队援护”；③宁宁亲手击破长宗我部元亲、小少将，且击破数1000人以上；④开场7分钟内达成上述条件。

流程参考：以宁宁为主将，开场后命令副将前往左侧山道触发“山顶への道”并击破目标敌将，控制宁宁右行在天王山麓刷兵并完成“麓で奋战”，之后命令副将在战场下侧的封锁口待机。控制宁宁在山道刷兵，待敌方武将进入山道后将他们击破并完成“山道诱引”。之后向上进入山顶区域，在这里将击破数刷到900以上并击破目标敌将完成“山顶夺还”，之后切换副将并命令宁宁在战场右上角的封锁口处待机。“长宗我部来袭”触发后，控制副将迅速击破除元亲外的目标敌将。切换宁宁击破右上角的小少将等敌将完成“山顶部队援护”，并确保小少将由宁宁亲手击破，命令副将去加拉夏所在据点外待机。之后迅速下山，确保在总时间6分钟以内到达长宗我部元亲处并用最快的方法击破此处的敌将。待加拉夏所在据点开门后，进入并击破其中的目标敌将后获得秘武。



加藤清正

指定章节：忠节之章
指定关卡：贱ヶ岳の战い
目标任务：仁义を通す

官方条件：①完成通常任务“贱ヶ岳砦救援”、“鬼玄蕃たちの攻势”；②完成额外任务“头上注意”、“岩崎山砦救援”、“秀吉包围网”；③加藤清正体力始终保持50%以上，且晴子击破首次登场的柴田胜家；④开场6分钟内达成上述条件。

流程参考：以加藤清正作为主将，开场后切换副将上行并击破区域内的两名敌将完成“头上注意”，之后在据点旁待机，注意不要跳进右侧地势较低区域。切换为加藤清正，击破左侧区域的目标敌将完成“贱ヶ岳砦救援”。“鬼玄蕃たちの攻势”触发后，首先切换副将击破左侧据点中的2名敌将，之后跳入右侧区域中，待上侧诘所中有敌将出现后迅速击破，之后的“岩崎山砦救援”便可顺利完成。切换回加藤清正，击破剩余的目标敌将完成“鬼玄蕃たちの攻势”，待柴田胜家出现后迅速前往击破。之后会触发任务“お市を救うために”，不过并不用理会。待“秀吉包围网”触发后，首先击破于战场左下角出现的敌将，之后切换副将击破剩余的2名敌将，此间可以命令主将前往前田利家所在据点外待机。待利家开始进军后，切换清正迅速将其击破后获得秘武。



黑田官兵卫

指定章节：贤人之章
指定关卡：九州征伐
目标任务：鬼の首を狙う

官方条件：①完成通常任务“罠に飞び込む”、“逆转の包围阵”、“鬼の牙を抜く”、“これも军师の仕事”；②完成额外任务“地の利は岛津に”、“计画遂行”、“后方注意”、“さらに一手”；③黑田官兵卫击破数1000人以上；④开场12分钟内达成上述条件。

流程参考：本关以黑田官兵卫作为副将，开场后首先控制官兵卫前往下方“U”字区域击杀岛津以久完成“地の利は岛津に”，之后一路刷兵前往战场中央击破目标敌将完成“罠に飞び込む”。“逆转の包围阵”触发后，上行前往立花山城南据点击破目标敌将，之后一路清兵前往东据点击破剩余敌将完成任务，随后先左行击破准备入侵据点的敌将完成“计画遂行”。此时应该已经触发了“鬼の牙を抜く”，命令主将前往击破岩屋城上侧的2名敌将，自己控制官兵卫前往战场下侧据点。在据点中会触发“これも军师の仕事”，击破铁炮队长即可完成任务，期间命令主将前往立花山城门口待命。之后控制官兵卫走右下角的小道触发“さらに一手”，此处敌兵处于红色区域，建议用“无双奥义・皆传”迅速完成任务，“后方注意”触发后切换主将击破立花山城旁的目标敌将完成任务。切换回官兵卫，击破之前任务的2名剩余敌将，待“鬼の首を狙う”触发后迅速进入岩屋城完成任务获得秘武。







福岛正则

指定章节：理想之章・忠节之章
指定关卡：九州征伐
目标任务：鬼の一族

官方条件：①完成通常任务“城门突破”、“立花军救援”、“立花山城救援”；②完成额外任务“转ばぬ先の杖”、“立花山城南砦突破”、“立花山城东砦突破”、“风神の弟”；③福岛正则体力始终保持 50% 以上；④开场 5 分钟内达成上述条件。

流程参考：以福岛正则作为主将，开场切换副将右行触发并完成“转ばぬ先の杖”。切换回福岛正则，右行击破目标敌将完成“城门突破”，之后进入战场中央区域击破目标敌将完成“立花山城救援”。此时分别和副将前往立花山城的东据点与南据点，进入其中击破目标敌将后完成额外任务“立花山城南砦突破”以及“立花山城东砦突破”。此时切换副将前往战场右上角等待风魔小太郎，待其出现后迅速击破完成“风神の弟”，此间可以让福岛正则在立花山城中待机，待之前的任务完成后迅速切回并击破城中敌将完成“立花山城救援”，此间令副将前往战场右侧的岩屋城前待机。秘武任务触发后，迅速切换为副将击破目标敌将获取秘武，注意需要在其开门后迅速将前 2 个迅速击杀，之后第 3 个武将才会从高台跳下，速度太慢的话很容易超时。





井伊直虎

指定章节：新星之章
指定关卡：小牧长久手の战い
目标任务：新たな信念

官方条件：①完成通常任务“强袭作战阻止”、“突き进む”；②完成额外任务“押し负けない”、“进军を阻む铅玉”、“不稳な流れ”；③我方武将败走数为 0；④开场 6 分钟以内达成上述条件。

流程参考：以井伊直虎作为主将，开场后的流程与本多忠胜相似，不过需要将石田三成附近高地上的大众脸武将击破，以免我方武将败走。由于无击破数要求，而且有时间限制，所以只需按照任务提示迅速击破目标武将即可。“突き进む”完成后，控制井伊直虎前往三成所在据点左侧的诘所等候，待岛左近出现后迅速将其击破获得秘武。





真田信之

指定章节：绊之章・主从之章
指定关卡：大坂の阵
目标任务：丰臣の最后

官方条件：①完成通常任务“城内潜入”、“大坂城制压”、“丰臣の意地”、“二代将军の夸り”；②完成额外任务“味方救援”、“工作妨害”；③真田信之击破数 1000 人以上，且亲手击破初次登场的真田幸村与女忍者；④开场 10 分钟以内达成上述条件。

流程参考：以真田信之作为主将，开场后先切换副将前往战场中央击破 4 名敌将完成“味方救援”。切换信之前往战场左上角刷兵并击破“城内潜入”的目标敌将，此间切换副将前往击破右侧的任务敌将。完成任务后，首先控制副将前往大坂城右上角击破风魔小太郎完



藤堂高虎

指定章节：新星之章・忠节之章
指定关卡：关ケ原の战い
目标任务：弱点

官方条件：①完成通常任务“开战”、“三成に过ぎたるもの”、“不稳”；②完成额外任务“北东砦の攻防”、“本命”；③藤堂高虎亲手击破初次登场的岛左近，且击破数在 700 人以上，体力始终保持 50% 以上；④开场 7 分钟内达成上述条件。

流程参考：以藤堂高虎作为主将，开场后先在战场中央刷兵并击破目标敌将完成任务“开战”，在任务完成前最好保证藤堂高虎的击破数在 450 以上。此时命令副将在战场中央待机，控制藤堂高虎前往战场上侧击破岛左近并完成“三成に过ぎたるもの”，之后分别前往战场中央偏上的据点，以及战场右上角击破目标敌将完成“北东砦の攻防”以及“本命”。此间如果触发“不稳”的话，可以先切换副将击破于战场中央出现的 2 名敌将，之后再命令副将牵制住战场下侧的 2 名敌将，待额外任务都完成后，控制副将击破下侧敌将完成任务。之后会触发任务“秘策”，此时可以先进行此任务，期间命令藤堂高虎在战场左侧待机，秘武任务触发后，切换藤堂高虎迅速击破敌将即可获得秘武。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

成“工作妨害”，之后可以先切换信之在城内刷兵，之后和副将协力击破城内的4名任务敌将完成“大坂城制压”。“丰臣の意地”触发后迅速前往击破扮成秀赖的女忍者。之后会触发“二代将军の夸り”，此时依然在城内刷兵，确保击破数可以达到1000人，之后迅速击破城内的任务敌将，顺序由左至右，确保最后可以从右侧出城。“二代将军の夸り”触发后，可以先命令副将前往战场左侧的诘所待机，之后控制信之亲手击破战场右侧的女忍者与幸村并完成“二代将军の夸り”。秘武任务触发后，切换副将击破秀赖获得秘武。



柳生宗矩

指定章节：反逆之章
指定关卡：松永久秀の乱
目标任务：屈辱の退却战

官方条件：①完成通常任务“光秀を目がけ”、“光秀追击”、“张りぼての危机”、“恶党对军师”、“信长の子”；②完成额外任务“光秀包围网”、“仇敌松永”、“片思い”、“秘密を守り切る”；③柳生宗矩击破数1500人以上，且体力始终保持50%以上。

流程参考：以柳生宗矩作为主将，开场后会触发“光秀を目がけ”，此时先击破其中一个任务敌将，据点开门后先去战场右侧触发“光秀包围网”，此时可以先刷点兵，900人左右为宜，之后原路返回击破另一任务敌将，再前往战场右上角击破明智光秀完成“光秀追击”。“张りぼての危机”触发后，将出现的敌将引到天守之中完成任务。之后会触发“恶党对军师”，此时先不作理会，控制主将前往战场左侧等待据点开门，之后进入并击破目标敌将完成“仇敌松永”，并切换副将前往战场右侧击破阿市完成“片思い”，之后再击破之前遗留的任务敌将完成任务。织田信雄出现后与其接触并触发“秘密を守り切る”，之后将其与另一名敌将击破完成任务。“信长の子”触发后，兵分两路击破信孝与信忠完成任务，之后织田援军出现，可以在秘武任务触发前先击破森长可，随后与副将兵分两路击破另2名任务敌将，任务完成后获得秘武。



大谷吉继

指定章节：盟友之章
指定关卡：关ケ原の战い
目标任务：本阵突入

官方条件：①完成通常任务“战力削减”、“仲间を救い出せ”、“里切り者扫讨”、“岛津说得”、“毛利说得”；②完成额外任务“伏兵援护”、“增援击破”；③大谷吉继体力始终保持50%以上，且亲手击破初次登场的藤堂高虎，并且亲手击破加藤清正、福岛正则、井伊直政；④开场10分钟以内达成上述条件。

流程参考：以大谷吉继作为主将，开场后首先击破战场下侧的3名敌将完成“战力削减”，之后可以先切换为副将，前往战场左上角并击破那里的敌将与持旗兵，之后“伏兵援护”便会轻松完成，之后继续前往战场中央击破那里的持旗兵与目标敌将完成“仲间を救い出せ”。“里切り者扫讨”触发后，控制大谷吉继前往左下角据点击破其中的5名敌将，注意敌将较多且处于“士气强化”区域，需要用无双奥义迅速击破。此间命令副将前往据点上侧，最后切换副将击破据点外的1名敌将完成任务。之后控制主将前往战场中央，待“岛津说得”触发后迅速将直政击破完成任务。切换副将，命令大谷吉继前往战场右侧，之后控制副将击破由战场下侧出现的3名敌将完成“增援击破”。之后前往本多忠胜所在据点门口等待，秘武任务触发后迅速将其引出据点后击破获得秘武。



松永久秀

指定章节：反逆之章
指定关卡：真说・本能寺の变
目标任务：凶事の佳境

官方条件：①完成通常任务“夜阴に纷れ”、“すべてを暗の中へ”、“元就の手助け”、“牺牲者到着”、“父の情”、“信长の反击”；②完成额外任务“中央制压”、“蚁の一穴”、“决死の护卫”、“决して逃さぬ”；③松永久秀击破数1500人以上，且体力始终保持50%以上，亲手击破初次登场的明智光秀以及第二次登场的森兰丸，最后生存武将只有织田信长。

流程参考：以松永久秀作为主将，由于本关要求击破所有大众脸，所以一路上看到的武将都先击破为妙。开场后一路刷兵并击破2名目标敌将完成“夜阴に纷れ”，此时会到达战场中央并触发“中央制压”，之后在战场中央迅速刷兵，此间会触发“すべてを暗の中へ”，前往战场上侧拦截并击破2名目标敌将。之后会触发“元就の手助け”，此时可以先不搭理，在战场中央刷兵并且清理余下的大众脸，并击破战场左侧靠下诘所的兵长后触发“蚁の一穴”，之后击破所有目标诘所兵长，顺便击破天守内的信忠完成“元就の手助け”。之后会触发“牺牲者到着”，将该任务的目标敌将击破一半后，先后会出触发“决死の护卫”与“父の情”，可以分别让主将与副将前往战场左侧与下侧拦截并击破目标敌将完成任务。之后可以先控制松永久秀击破明智光秀，当“决して逃さぬ”触发后，切换副将击破目标敌将完成任务，之后击破“牺牲者到着”的余下任务敌将。此时可以先确认一下敌将列表，确保没有其他大众脸武将后控制松永久秀击破森兰丸并完成“信长の反击”，此间可命令副将在本能寺前待机。之后会触发秘武任务，目标敌将出现在两处，可分别控制主将与副将把目标敌将击破后获得秘武。



上杉景胜

指定章节：大树之章
指定关卡：大坂の阵
目标任务：最后の奇袭

官方条件：①完成通常任务“迫り来る敌を击破せよ！”、“据点を讨て”；②完成额外任务“忍びのかく乱”、“味方を救出せよ”；③上杉景胜亲手击破任务“迫り来る敌を击破せよ！”、“据点を讨て”、“忍びのかく乱”中的目标敌将，且体力始终保持50%以上；④开场7分钟以内达成上述条件。

流程参考：以上杉景胜为主将，开场后会触发“迫り来る敌を击破せよ！”，首先前往战场左下角击破1名目标敌将，待风魔小太郎出现后接近并将其击破完成“忍びのかく乱”。切换副将前往战场中央触发“味方を救出せよ”，击破目标敌将后完成任务。切换回主将，依次击破“迫り来る敌を击破せよ！”中的目标敌将，之后再骑马前往战场左侧据点击破“据点を讨て”的目标武将，由于时间比较紧凑，确保所有武将都可以第一时间击破。为了避免目标敌将被副将击破，此时可以让副将在战场下侧待机。之后会触发击破甲斐姬的任务，可让上杉景胜与其接触后迅速折返，因为之后会触发秘武任务，目标敌将会分别从战场中下侧的两个诘所出现，分别控制主将与副将把他们击破后获得秘武。







小少将

指定章节： 情爱之章
指定关卡： 引田の战い
目标任务： 友のために

官方条件：①完成通常任务“度重なる增援”；②完成额外任务“一の船制压”、“二の船制压”、“忍者の奇袭”；③小少将击破数在 1200 人以上，且体力始终保持 50% 以上。

流程参考：以小少将为主将，开场后可以先前往战场右侧的一船和二船，并击破相应的目标敌人完成“一の船制压”与“二の船制压”，之后可以先在战场上将击破数刷满 1200 人。之后再根据战场提示击破“水军现る”的目标敌将，之后会触发“度重なる增援”，目标敌将会出现在战场两处，依次击破便可。之后会触发“小少将の机转”，根据提示前往击破福岛正则后完成任务。之后会触发“虎丸城夺还”，控制副将前往战场下侧击破加藤清正即可完成任务。之后会触发任务“十河城夺还”，此时先控制主将前往战场上侧的十河城西南处诘所等待忍者队长出现，之后将他们击破并完成“忍者の奇袭”，此时可以命令副将前往战场右下角待机，之后再击破十河城中武将完成之前的任务。秘武任务触发后，切换副将迅速将出现在右下角的大谷吉继击破，之后获得秘武。







井伊直政

指定章节： 新星之章・忠节之章
指定关卡： 关ヶ原の战い
目标任务： 进击の鬼岛津

官方条件：①完成通常任务“开战”、“三成に过ぎたるもの”、“不稳”、“秘策”、“弱点”；②完成额外任务“井伊の赤鬼”、“北东砦の攻防”、“本命”；③井伊直政击破初次登场的岛津丰久，且击破武将数 20 人以上；④开场 15 分钟内达成上述条件。

流程参考：以井伊直政作为主将，由于此战要求井伊直政击破 20 名武将，所以全程控制直政进行，沿路见到的大众脸全部击破便可。获得秘武的具体流程与藤堂高虎几乎一样，不过需要注意的是，额外任务“井伊の赤鬼”要求直政开场后率先击破一名敌将，由于限制时间比较充裕，所以一定要多杀武将保证击破数。通常任务“秘策”、“弱点”完成后，“进击の鬼岛津”的目标敌将均在战场中央，迅速击破后获得秘武。



织田信长

指定章节： 反逆之章
指定关卡： 长筱の战い
目标任务： 最后の抵抗

官方条件：①完成通常任务“地狱の开幕”、“鸢ヶ巢山砦制压”、“赤备え散る”、“虚を突く突击”、“兵士たちの觉悟”；②完成额外任务“长筱城救援”、“左近の妙策”、“昌景の仇讨ち”；③织田信长击破数 1000 人以上，亲手击破真田幸村；④开场 12 分钟内达成上述条件。

流程参考：以织田信长为主将，此战确保真田幸村由信长亲手击破。开场后触发并完场“地狱の开幕”，之后会触发“鸢ヶ巢山砦制压”，一边刷兵一边完成任务。上行进入中央区域并清理此处敌兵，“赤备え散る”触发后先不理会，之后女忍者会出现在中央区域，击破后完成“长筱城救援”，之后迅速前往中央右侧区域，待岛左近开门后迅速将其击破并完成“左近の妙策”，之后前往战场上侧刷兵并完成“赤备え散る”。在战场左侧等待“虚を突く突击”触发，使用无双迅速解决 3 名敌将。之后前往战场偏上区域，在触发“兵士たちの觉悟”之后“昌景の仇讨ち”的目标敌将也会随之出现，此时让副将在战场上侧待机，再击破后目标敌将与 100 名敌兵完成之前的两个任务。此时前往战场下侧等待秘武任务触发，之后与副将分别击破 3 名目标敌将后获得秘武。



小早川隆景

指定章节： 贤人之章
指定关卡： 小田原征伐
目标任务： 天守を拔く

官方条件：①完成通常任务“二の丸突入”、“二の丸守るは熊の姬”、“混沌に落ちる”；②完成额外任务“包围阵坚守”、“三の丸一扫”、“一夜城を守りきれ”；③小早川隆景亲手击破“二の丸守るは熊の姬”、“混沌に落ちる”中的任务敌将，且体力始终保持 50% 以上；④开场 12 分钟内达成上述条件。

流程参考：以小早川隆景作为主将，开场后的主要流程与德川家康一致，注意在“二の丸突入”完成前必须完成“包围阵坚守”、“三の丸一扫”。“混沌に落ちる”触发后，先让副将前往战场左上角待机，之后迅速击破初次登场的风魔小太郎，之后会触发“一夜城を守りきれ”，控制副将击破出现在战场左侧的目标敌将，此后再击破第二次登场的风魔小太郎。之后会触发秘武任务，控制副将依次击破 4 名敌将后获得秘武。







柴田胜家

指定章节：反逆之章
指定关卡：长筱の战い
目标任务：兵士たちの觉悟

官方条件：①完成通常任务“地狱の开幕”、“鸢ヶ巣山砦制压”、“赤备え散る”；②完成额外任务“长筱城救援”、“左近の妙策”、“昌景の仇讨ち”；③柴田胜家体力保持 50% 以上，亲手击破岛左近与山县昌景；④开场 7 分钟内达成上述条件。

流程参考：具体流程与织田信长一样，且没有击破数要求，注意岛左近与山县昌景都交由柴田胜家击破便可。需要注意的是，“虚を突く突击”完成之前必须优先完成“昌景の仇讨ち”，待秘武任务触发后迅速刷满 100 名敌兵后获得秘武。





森兰丸

指定章节：反逆之章
指定关卡：金ヶ崎撤退战
目标任务：藤堂高虎の待ち伏せ

官方条件：①完成通常任务“敌の围いを突破せよ”、“朽木越え”；②森兰丸击破数 500 人以上，击破武将数 6 人以上；③开场 4 分钟内达成上述条件。

流程参考：以森兰丸为副将，开场后首先右行击破一个非任务目标的大众脸，然后迅速前往战场右下角刷兵，此时可以将击破数刷满 500 人。之后再击破右下角的全部 3 名敌将，此时会完成“敌の围いを突破せよ”。命令副将在战场中央的左上角待机，之后会触发“朽木越え”，控制森兰丸击破由右下区域上侧诘所出现的 2 名敌将，之后等待任务完成。注意，在此之前的武将都必须确保由森兰丸亲手击破，是否达成可以在履历中进行确认。“藤堂高虎の待ち伏せ”触发后，迅速切换副将击破位于左上角的藤堂高虎后获得秘武。







毛利元就

指定章节：反逆之章
指定关卡：真说・本能寺の变
目标任务：信长の反击

官方条件：①完成通常任务“夜阴に纷れ”、“すべてを暗の中へ”、“元就の手助け”、“父の情”；②完成额外任务“中央制压”、“蚁の一穴”；③毛利元就亲手使用无双奥义击破加拉夏，体力始终保持 50% 以上；④开场 8 分钟内达成上述条件。

流程参考：以毛利元就为主将，本战的前期流程与松永久秀相同，不过最好把沿路的大众脸都击杀。在击破织田信忠后，光秀军团会登场，此时先击杀 2 名目标敌将，之后会触发光秀本阵开门的剧情以及“父の情”，此时确保使用无双奥义击破加拉夏完成“父の情”，随后可以命令副将前往战场右上角待机，之后再击破 2 名明智军团的敌将，森兰丸便会登场并触发秘武任务，此时切换副将把他击破获得秘武。



岛津丰久

指定章节：好敌手之章
指定关卡：关ヶ原の战い
目标任务：岛津の退き口

官方条件：①完成通常任务“让れない”、“左近の仇敌”、“破竹の进击”、“崩坏する西军”、“それぞれの信念”；②完成额外任务“岛津の铁炮”、“行かせない”；③岛津丰久体力始终保持 50% 以上，剩余敌将 2 人以下；④开场 10 分钟内达成上述条件。

流程参考：以岛津丰久作为主将，由于本战需要用丰久击破全部可击破武将，所以全程控制岛津丰久进行。开场后前往战场中央刷兵并击破目标敌将完成“让れない”，此时击破数可以达到 1000 人左右。之后会先后触发“左近の仇敌”与“岛津の铁炮”，目标敌将先放着不管，按照提示击破 200 名敌兵后完成“岛津の铁炮”。“破竹の进击”触发后先不完成，此时可以将战场上侧的敌人先聚拢到白色区域，待“行かせない”触发后用“皆传”将所有任务敌将一举击破。之后速度前往战场左下角，待“崩坏する西军”触发后击破 2 名敌将，之后前往战场右侧击破所有大众脸武将，最后击破井伊直政完成“それぞれの信念”。秘武任务触发后，依次把所有任务敌将击破便可获得秘武。



片仓小十郎

指定章节：主从之章
指定关卡：大坂の阵
目标任务：二代将军の夸り

官方条件：①完成通常任务“城内潜入”、“大坂城制压”、“丰臣の意地”；②完成额外任务“味方救援”、“工作妨害”；③片仓小十郎体力始终保持 50% 以上，亲手击破初次登场的女忍者；④开场 10 分钟以内达成上述条件。

流程参考：以片仓小十郎作为主将，其秘武的具体获取流程与真田信之相同，但最后的秘武任务有所不同。由于没有击破数限制，所以玩家不用特意进行刷兵。需要注意的是，最后的 4 名敌将必须与副将协力必须迅速击破，确保可以在秘武任务触发前将此任务完成，最后击破秘武任务的目标敌将便可获得秘武。







甲斐姫

指定章节：约束之章
指定关卡：御馆の乱
目标任务：景虎

官方条件：①完成通常任务“进击”、“三兄弟”、“家族”；②完成额外任务“夺还”、“迫击”；③甲斐姫击破数 700 人以上，且体力始终保持 70% 以上；④开场 5 分钟以内达成上述条件。

流程参考：以甲斐姫为主将，开场后在初期位置旁的据点中刷兵，并顺便完成“进击”。此时可以切换副将前往上侧据点触发“夺还”，击破目标敌将完成任务后等待左侧门打开，之后向左走并击破直江信纲完成任务“迫击”。之后切换回甲斐姫，在战场右侧刷兵，并且依次按照提示击破目标敌将完成“三兄弟”。此时命令副将在战场上侧待机，之后控制甲斐姫击破战场下侧的 3 名敌将完成“家族”。秘武任务“景虎”触发后，迅速切换副将击破战场上侧的 3 名敌将获得秘武。



稻姬

指定章节：绊之章
指定关卡：关ヶ原の战い
目标任务：最后の奉公

官方条件：①完成通常任务“反击の狼烟”、“西国大名の突击”、“大谷・小早川共同战线”、“南北から迫る”、“风神の罠”；②完成额外任务“苦战する东军”、“中央での激战”、“丰臣恩顾の突击”、“袋のねずみ”；③稻姬击破数 1500 人以上，且亲手击破立花宗茂，我方武将败走数为 0。

流程参考：以稻姬为副将，开场后会触发“反击の狼烟”，该任务击破 4 名敌将后自动完成。之后可以一边刷兵一边前往初始位置偏下的据点触发“苦战する东军”，击破目标敌将后完成任务。此时应该会触发“西国大名の突击”，按照提示依次击破目标敌将完成任务。“大谷・小早川共同战线”触发后，应该会随之触发“中央での激战”，两个任务可以一并完成。“南北から迫る”触发后先不做理会，优先击破由战场中央偏上据点开始进军的目标敌将完成“丰臣恩顾の突击”，之后前往战场左侧区域，此时会触发“袋のねずみ”，可与“风神の罠”一同完成。之后再按照由下至上的顺序击破“南北から迫る”的目标敌将，最后在左上角等待秘武任务触发，与副将配合把岛左近及战场右侧的两名敌将击破后获得秘武。



早川殿

指定章节：约束之章
指定关卡：大坂の阵
目标任务：正面冲突

官方条件：①完成通常任务“迫り来る敌を击破せよ！”、“据点を讨て”、“ここはあたしが守る”、“最後の奇襲”；②完成额外任务“忍びのかく乱”、“味方を救出せよ”；③早川殿击破数 1000 人以上，亲手击破“ここはあたしが守る”中的甲斐姫；④开场 11 分钟以内达成上述条件。

流程参考：以早川殿作为主将，秘武的取得流程在前期与上杉景胜一致，注意击破数需要达到 1000 人以上便可。

“ここはあたしが守る”触发后，可以先前往战场右侧等待“最後の奇襲”，之后击破分别从两个地点出现的风魔小太郎和女忍者完成任务，再确保控制早川殿击破甲斐姫完成“ここはあたしが守る”。最后可以在战场中央等待真田丸开门，待秘武任务触发后迅速将目标敌将击破获得秘武。



前田庆次

指定章节：主从之章
指定关卡：郡山合战
目标任务：奥州の霸者へ

官方条件：①完成通常任务“三の丸制压”、“二の丸制压”、“因缘の相手”、“小手森城包围”、“最上军袭来”；②完成额外任务“最上军对策・壹”、“最上军对策・贰”、“上杉の影”、“政宗を守る”、“天下无双の奥州霸者”；③前田庆次击破数 1000 人以上，且体力始终保持 50% 以上，我方武将败走数为 0。

流程参考：以前田庆次作为主将，由于额外任务的触发要求，所以副将不能为伊达政宗。开场后向战场左上角前进，途中会触发“三の丸制压”，不过还是先去左上角触发“最上军对策・壹”，在左上角击破 100 敌兵完成任务的同时顺便击破区域中的大众脸，为“最上军对策・贰”的完成做准备。“二の丸制压”触发后，迅速赶往战场下侧击破目标敌将完成任务。此时可以先控制庆次在战场中央刷兵，待“因缘の相手”切换副将击破目标敌将完成任务，“小手森城包围”触发后也可以顺便完成。之后从战场下侧前往战场右下角，途中会触发“天下无双の奥州霸者”，刷满 300 敌兵完成任务，之后迅速击破 1 名大众脸使南据点开门，之后迅速拦截并击破从“U”字形区域开始进军的目标敌将完成“上杉の影”。一路刷兵上行，依次击破“最上军袭来”的任务敌将完成任务。之后最上义光会开始进军，此时必须待政宗与其接触并触发“政宗を守る”后再将其击破，此间可以命令副将前往战场右下角封锁口处待机。秘武任务触发后，切换副将迅速击破目标敌将获得秘武。



岛津义弘

指定章节：好敌手之章
指定关卡：抗濑川の战い
目标任务：意地の反攻

官方条件：①完成通常任务“岛津の挑发”、“钓り野伏发动・壹”、“坏乱する东军”、“钓り野伏せ大炸裂”、“冷静な对应”；②完成额外任务“钓り野伏せ发动・贰”、“突击番长”、“战列复归”；③岛津义弘击破数 1000 人以上；④开场 10 分钟以内达成上述条件。

流程参考：以岛津义弘作为主将，开场后会触发“岛津の挑发”，在战场中央刷兵后完成，此时可以命令副将在中央左侧请所处待机。此时迅速前往战场下侧，将目标敌将引到指定区域后完成“钓り野伏发动・壹”。“钓り野伏せ发动・贰”触发后，切换副将把目标敌将引到制定区域完成任务，之后切换回主将前往战场左侧清兵以及完成“坏乱する东军”。之后会触发“钓り野伏せ大炸裂”，2 分钟内击破 5 名敌将便可，此间可以让副将前往战场左下角待机。“突击番长”触发后，优先将控制岛津义弘将福岛正则击破完成任务。“冷静な对应”触发后，迅速控制岛津义弘前往战场右上角击破藤堂高虎，此间需要切换副将击破左下角目标敌将完成“战列复归”，并命令副将前往井伊直政所在据点外待机。秘武任务触发后，迅速控制主将击破松平忠击，再切换副将击破井伊直政获得秘武。



伊达政宗

指定章节：主从之章
指定关卡：葛西大崎一揆
目标任务：义の结束

官方条件：①完成通常任务“反乱援护”、“大军への备え”、“大军分割作战”；②完成额外任务“伏兵配置”；③伊达政宗击破立花闾千代，且体力始终保持70%以上，我方武将败走数为0；④开场5分钟内达成上述条件。

流程参考：伊达政宗的秘武获得流程整体与杂贺孙市相同，但秘武任务以及部分条件有所不同，注意让政宗击破通常任务的目标敌将应该就没什么问题了，注意亲手击破立花闾千代便可。“大军分割作战”完成，控制政宗迅速下行并在大谷吉继所在据点外等候，“义の结束”触发后迅速把目标敌将击破获得秘武。



竹中半兵卫

指定章节：反逆之章
指定关卡：金ケ崎撤退战
目标任务：大谷吉继の待ちぶせ

官方条件：①完成通常任务“朽木越え”；②完成额外任务“遭遇”；③竹中半兵卫击破数1000人以上，击破初始区域以及战场左上角所有非任务目标敌将。

流程参考：以竹中半兵卫作为主将，开场的流程与森兰丸一样。在“朽木越え”完成后，战场左上区域的门会打开并且触发“藤堂高虎の待ち伏せ”。此时先不击破藤堂高虎，一边刷兵的同时击破区域中的所有大众脸敌将，之后赶往斋藤龙兴处将其击破完成“遭遇”，顺便将遇到的大众脸敌将全部击破。切记此时不要进入右上角区域，否则会直接触发秘武任务。在击破藤堂高虎后迅速前往战场右上角，待秘武任务触发后迅速击破大谷吉继获得秘武。



立花闾千代

指定章节：好敌手之章
指定关卡：关ケ原の战い
目标任务：それぞれの信念

官方条件：①完成通常任务“让れない”、“左近の仇敌”、“破竹の进击”、“崩坏する西军”；②完成额外任务“岛津の铁炮”、“行かせない”；③立花闾千代击破数1000人以上；④开场8分钟内达成上述条件。

流程参考：以立花闾千代作为主将，秘武的整体获取流程与岛津丰久相同，只是秘武任务提前了一个。在确保了击破数大于1000人的情况下，在完成“崩坏する西军”前可让副将先在井伊直政所在据点外待机，待秘武任务触发后迅速将其击破获得秘武。



立花宗茂

指定章节：理想之章
指定关卡：九州征伐
目标任务：岛津の意地

官方条件：①完成通常任务“城门突破”、“立花军救援”、“立花山城救援”、“鬼の一族”；②完成额外任务“转ばぬ先の杖”、“立花山城南砦突破”、“立花山城东砦突破”、“岛津一の智者”、“风神の弟”；③立花宗茂击破数1200人以上，亲手使用无双奥义击破岛津丰久，且体力始终保持50%以上。

流程参考：以立花宗茂为主将，获取秘武的整体流程与福岛正则相同，只是部分条件有所不同。“鬼の一族”触发后先不完成，等待“岛津一の智者”触发后优先击破此任务的目标敌将。在确保所有额外任务都完成后，最后使用无双奥义击破岛津丰久才可能获得秘武。秘武任务触发后，以最快速度击破岛津义弘即可获得秘武。

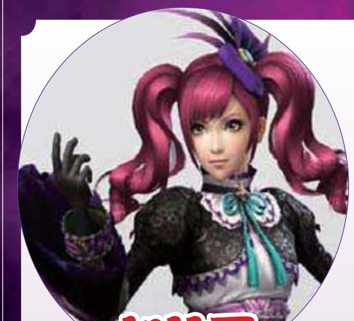


宫本武藏

指定章节：贤人之章
指定关卡：九州征伐
目标任务：これも军师の仕事

官方条件：①完成通常任务“罠に飞び込む”、“逆转の包围阵”；②完成额外任务“地の利は岛津に”、“计画遂行”、；③我方败走数为0；④开场4分30秒内达成上述条件。

流程参考：以宫本武藏作为主将，秘武获得的整体流程与黑田官兵卫相同，只是秘武任务以及部分任务完成顺序有所不同。“罠に飞び込む”完成后，优先前往立花山城东侧据点击破那里的武将，带据点开门后左行击破“计画遂行”的目标敌将完成任务。之后会触发“鬼の牙を抜く”，不过此时路径战场下侧的据点时便会触发秘武任务，将作为任务目标的铁炮兵长击破后获得秘武。



加拉夏

指定章节：百花缭乱之章
指定关卡：ガラシャ救出战
目标任务：仲间

官方条件：①完成通常任务“脱出”、“直传”、“乱入”、“奋迅”、“间近”、“师弟”；②完成额外任务“慈爱”、“强行”、“不意・壹”；③加拉夏体力始终保持50%以上；④开场10分钟内达成上述条件。

流程参考：以加拉夏为主将，开场后上行击破3名目标敌将完成“脱出”，随后切换副将击破右上角3名目标敌将完成“乱入”。切换会加拉夏，右侧开门后在右侧区域刷兵，之后会触发“直传”，将目标敌将引入指定区域后完成任务。小早川秀秋出现后，控制加拉夏迅速将其击破完成“慈爱”。切换副将下行，在四天王寺中刷满200兵完成“奋迅”，此时在寺中等待一会儿“强行”的目标敌将便会出现，将他们击破完成任务。此时再控制副将前往战场中央的隐藏道路触发“不意・壹”，将2名目标敌将击破后完成任务。之后切换加拉夏刷兵，确保击破数大于1000人后击破战场中央的2名任务敌将完成“间近”。之后会触发“师弟”，将5名敌将击破后完成任务。秘武任务触发后会有6名敌将登场，迅速将他们击破后获得秘武。





信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结





北条氏康

指定章节：约束之章

指定关卡：御馆の乱

目标任务：伏击

官方条件：①完成通常任务“进击”、“三兄弟”、“家族”、“一转”、“景虎”；②完成额外任务“夺还”、“迫击”、“亲子”；③北条氏康击破数1000人以上；④开场10分钟以内达成上述条件。

流程参考：以北条氏康为主将，开场的流程与甲斐姬一样。在“家族”完成后，先命令副将前往战场左下击破3名目标敌将完成“一转”，之后等待真田幸村、真田昌幸向绫御前进军，此时切换主将把他们击破完成“亲子”，最后在确保北条氏康的击破数在1000人以上后击破“景虎”的目标敌将完成任务，此间可以命副将前往战场右下角待机。秘武任务触发后，切换副将迅速击破目标敌将获得秘武。



阿国

指定章节：百花缭乱之章

指定关卡：ガラシャ救出战

目标任务：师弟

官方条件：①完成通常任务“脱出”、“直传”、“乱入”、“奋迅”、“间近”；②完成额外任务“慈爱”、“强行”、“不意・壹”；③阿国力始终保持70%以上；④开场8分钟内达成上述条件。

流程参考：以阿国为副将比较好刷兵，秘武的具体获得流程与加拉夏一样。秘武任务触发后，分别控制阿国与主将把5名目标敌将击破便可获得秘武。



阿市

指定章节：百花缭乱之章

指定关卡：天正合战

目标任务：十三人目の仲间

官方条件：①完成通常任务“九人目の仲间”、“小手调べ”、“十人目の仲间”、“十一人目の仲间”；②完成额外任务“自ら动く总大将”、“ねねに负けてられない”、“仲间は多いほうがいい”；③阿市击破数1500人以上，亲手击破“九人目の仲间”、“十人目の仲间”、“十一人目の仲间”的目标敌将，且体力始终保持50%以上。

流程参考：以阿市为主将，开场后右行，亲手击破立花闾千代后完成“九人目の仲间”。之后继续向右，“小手调べ”触发后在战场右侧刷兵且完成任务，这里可以把击破数刷到1000左右。之后会触发“十人目の仲间”，上行先击破3个持旗兵，此时宁宁会开始移动，此时优先将其击破并完成“自ら动く总大将”，之后控制阿市亲手用无双奥义击破阿国。此时可以在战场右上角刷兵，“ねねに负けてられない”触发后，击破目标据点中的敌将，之后等待雾隐才藏到达后即完成任务。之后会触发“十一人目の仲间”，不过此时先前往战场左上区域，找到并击破区域中的4名女忍者完成“仲间は多いほうがいい”，之后再确保阿市亲手击破“十一人目の仲间”中的4名目标敌将。此时朝战场左上角移动，秘武任务触发后保持有300连击的情况下迅速将宁宁击破获得秘武。





佐佐木小次郎

指定章节：好敌手之章

指定关卡：九州征伐

目标任务：二人の义将

官方条件：①完成通常任务“天下の军袭来”、“分厚い战线”、“好敌手との出会い”、“岛津の意地”；②完成额外任务“少しでも前へ”、“当主救援”、“立花の逆袭”；③佐佐木小次郎击破数1300人以上；④开场9分钟内达成上述条件。

流程参考：以佐佐木小次郎为主将，开场后先切换副将下行并击破2名目标敌将完成“少しでも前へ”。切换会佐佐木，在战场中央刷兵后击破3名目标敌将完成“天下の军袭来”。之后继续在战场中央刷兵，“分厚い战线”触发后刷满200敌兵完成任务。“好敌手との出会い”触发后，迅速前往战场左上角击破井伊直政完成任务，之后会触发“岛津の意地”，不过暂时先不完成，命令副将在战场最左侧诘所待机，宁宁出现后迅速将其击破完成“当主救援”，之后迅速返回立花山城。之后会触发“立花の逆袭”，此时分别控制主将与副将击破目标敌将，之后在确保击破数达到1300人的情况下击破位于战场两侧的目标敌将完成“岛津の意地”。之后迅速赶到大谷吉继所在据点门口，秘武任务触发后迅速击破2名目标敌将获得秘武。



INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE



风魔小太郎

指定章节：约束之章
指定关卡：忍城の战い
目标任务：左近の献身

官方条件：①完成通常任务“民を守れ”、“民と共に”、“流れを与えぬ”、“仪の突进”、“军神の子”；②完成额外任务“二将救援”、“潜むくのいち”、“新婚夫妇”、“关东に吹く风”；③风魔小太郎击破数 1200 人以上，我方败走数为 0。

流程参考：以风魔小太郎为主将，开场后迅速击破初始区域的 3 名敌将完成“民を守れ”，注意不要让民兵败走。之后可以在区域中刷兵，“民と共に”触发后迅速击破民兵进路上的大众脸和持旗兵，之后切换副将击破战场左侧据点中的 2 名目标敌将完成“二将救援”。切换回主将继续刷兵，“流れを与えぬ”触发后前往战场下侧击破大谷吉继完成任务。之后地形会发生变化，此时控制风魔迅速从忍道前往战场右上区域击破真田幸村并完成“关东に吹く风”，并派副将前往战场左下角牵制“仪の突进”的 2 名目标敌将。完成之前的额外任务后，迅速返回战场左侧，待稻姬出现后迅速将其击破并完成“新婚夫妇”，之后迅速前往我军本阵附近，待女忍者出现后迅速将其击破并完成“潜むくのいち”。切换会副将，击破战场下侧的 2 名敌将完成“仪の突进”。之后切回主将，前往战场右下击破上杉景胜完成“军神の子”，再通过忍道接近岛左近，待秘武任务触发后将其击破获得秘武。



上杉谦信

指定章节：大树之章
指定关卡：天正壬午の乱
目标任务：上杉の力を示す

官方条件：①完成通常任务“连携确保”、“无谋な若武者”、“北条の挟击策”；②完成额外任务“忧いを断つ”、“影の扇动”；③上杉谦信击破数 1000 人以上，亲手击破早川殿、甲斐姬，击破所有可击破敌将，且体力始终保持 70% 以上；④开场 8 分钟内达成上述条件。

流程参考：以上杉谦信为主将，开场后控制谦信在初始区域刷兵以及击破 2 名目标敌将完成“连携确保”。之后控制谦信下行击破两名目标敌将完成“忧いを断つ”，此间命令副将在初始位置待机，“影の扇动”触发后，控制副将依次将 3 名敌将击破完成任务。之后控制谦信一路刷兵前往战场中央，将“无谋な若武者”的目标敌将击破后完成任务，顺便将击破数刷到 1000 以上。之后会触发“北条の挟击策”，先前往战场右下角击破早川殿以及其他 2 名目标敌将，之后从战场右侧接近并击破甲斐姬完成任务，顺便击破沿路的大众脸将。此时迅速前往真田信之所在据点外待机，待秘武任务触发后将其击破获得秘武。





前田利家

指定章节：大树之章
指定关卡：小牧长久手の战い
目标任务：小幡城を落とせ!

官方条件：①完成通常任务“军势を食い止めよ”、“幸村を救え”、“三成を救え”；②完成额外任务“战线维持”、“上杉ここにあり”；③前田利家击破数 1300 人以上，亲手击破本多正信、伊丹康直、大须贺康高、青山忠成；④开场 7 分钟内达成上述条件。

流程参考：以前田利家为主将，由于要确保武将由前田利家亲手击杀，所以最好让副将在安全区域待机。利家的秘武获得流程与直江兼续相似，仅部分条件以及秘武任务不同。不过需要注意的是，在“三成を救え”完成前，请确保条件中需要击破的敌将都已击杀，在完成任务之前可以先让副将前往战场下侧待机。秘武任务触发后，切换副将迅速击破目标敌将获得秘武。



浅井长政

指定章节：忠节之章
指定关卡：小谷城の战い
目标任务：地下道の战い

官方条件：①完成通常任务“味方が交战中”、“狼藉者がやってくる・壹”、“狼藉者がやってくる・贰”、“小天守阁での战い”、“光秀を倒せ”；②完成额外任务“且元を救え”、“ねねの强袭”、“久政を救え”、“纲亲を救え”；③浅井长政击破数 1000 人以上，亲手击破明智光秀；④开场 10 分钟内达成上述条件。

流程参考：以浅井长政为主将，开场后先在战场下侧刷兵，之后击破下侧中央的 3 名敌将完成“味方が交战中”。此时可命副将前往战场右下角触发“且元を救え”，击破目标敌将后完成任务。此时会触发“狼藉者がやってくる・壹”，控制长政在刷兵的同时击破目标武将。“狼藉者がやってくる・贰”触发后，先控制长政击破战场中央的织田信忠完成“纲亲を救え”，此时命副将前往战场左侧，之后切换副将击破氏家直昌完成“久政を救え”。之后再控制长政击破森兰丸与浓姬完成任务。“小天守阁での战い”触发后，先在战场右下角等待宁宁出现，将其真身击破后完成“ねねの强袭”，之后再击破之前任务中的目标敌将，此时将击破数刷到 1000 以上。“光秀を倒せ”触发后，确保长政亲手将其击破。此时迅速前往战场上侧，待秘武任务触发后迅速将 4 名目标敌将击破获得秘武。



绫御前

指定章节：大树之章
指定关卡：长谷堂の战い
目标任务：骑马铁炮队を击退せよ

官方条件：①完成通常任务“进军开始”、“最上军一扫”、“长谷堂城制压”、“立ち上がれ兼续”、“退路を开け”、“菅泽山南砦を封锁せよ”；②完成额外任务“怪しい影”、“最上の进军を止めよ”；③绫御前击破数 1200 人以上，亲手击破最上义光、杂贺孙市，我方武将败走数为 0。

流程参考：以绫御前为主将，开场触发“进军开始”，右行击破目标敌将并清理杂兵。“最上军一扫”触发后，先前往战场右侧的无人据点触发“怪しい影”，击破所有忍者队长后完成任务，随后再击破“最上军一扫”的目标敌将。之后前往战场右下角，“长谷堂城制压”触发

后迅速击破目标敌将完成任务，之后迅速赶往右上角，待“立ち上がれ兼续”触发后击破右上角的目标敌将，并切换副将击破另战场中央的目标敌将。此时继续在右上角等待最上义光出现，确保亲手将其击破后完成“最上の进军を止めよ”。杂贺孙市出现后触发“退路を开け”，前往战场下侧亲手将其击破完成任务，此时可以把击破数刷到1000人以上，之后迅速上行击破“菅泽山南砦を封锁せよ”的2名目标敌将，之后迅速前往战场左下角，待秘武任务出现后，击破所有的骑马队长获得秘武。



武田信玄

指定章节：大树之章

指定关卡：天正壬午の乱

目标任务：猛攻と坚守

官方条件：①完成通常任务“连携确保”、“无谋な若武者”、“北条の挟击策”；②完成额外任务“忧いを断つ”、“影の扇动”、“真田一族の猛攻”；③武田信玄击破数1000人以上，且体力始终保持50%以上。

流程参考：以武田信玄为主将，其秘武获得流程与上杉谦信基本一致。在“北条の挟击策”完成后，战场中央偏下区域会出现“真田一族の猛攻”的目标敌将，把他们击破后完成任务。之后完成“上杉の力を示す”，此间让副将去战场上侧待机。之后会触发秘武任务，迅速切换副将击破战场上方的3名目标敌将获得秘武，由于秘武任务的时限较紧，建议为副将装备上技能“秘传”后依靠无双极意状态瞬杀敌将。



长宗我部元亲

指定章节：情爱之章

指定关卡：本能寺の变

目标任务：试练・友を讨

官方条件：①完成通常任务“增援阻止”；②完成额外任务“赖みの纲”、“先手を打つ”、“矢の雨”；③长宗我部元亲击破数1000人以上，我方武将败走数为0；

流程参考：以长宗我部元亲为主将，开场后先刷兵右行，待“本阵防卫”触发后击破目标敌将完成任务。之后继续在下侧据点附近刷兵，据点开门后迅速拦截并击破目标敌将完成“赖みの纲”。之后会触发“二条城包围”，可以先击破其中1名敌将，控制主将从隐藏通道战场左上区域，此时会触发“增援阻止”，与副将配合迅速把2名敌将击破完成任务，最后再解决掉“二条城包围”的余下1名目标敌将。控制元亲从战场左上角的隐藏通道前往最上侧的被封锁区域中，之后击破2名目标敌将完成“先手を打つ”。此时命副将通过本能寺附近的密道前往本能寺的右侧和上侧击破橹上的弓兵长并完成“矢の雨”，之后让副将在此处待机，切换回主将，确保击破数1000人以上的情况下击破左上角的织田信忠并完成“父を守るため”。本能寺开门且秘武任务触发后，迅速切换副将并击破森兰丸获得秘武。





今川义元

指定章节：百花缭乱之章

指定关卡：挂川城の战い

目标任务：早川殿の思い

官方条件：①完成通常任务“地下から侵入”、“寝返り欢迎”、“总大将急袭”、“氏真を利用”、“甲斐姬の奋斗”；②完成额外任务“风魔の奇袭”、“主君のため”；③今川义元击破数1000人以上，且体力始终保持80%以上。

流程参考：以今川义元为主将，开场后在战场上侧刷兵，且击破“地下から侵入”的5名目标敌将完成任务。“寝返り欢迎”触发后，前往战场左侧刷兵且击破5名目标敌将完成任务，此时已经可以把击破数刷到1000人左右。此时命副将前往战场上侧待机，北条军增援到达后会触发“总大将急袭”，同时风魔会与战场上侧诘所出现，切换副将把他击破后完成“风魔の奇袭”，之后再切换主将击破“总大将急袭”的目标敌将。“氏真を利用”触发后，迅速前往战场右下角击破2名目标敌将，注意不要击破今川氏真。之后甲斐姬所在区域会开门，此时等待今川氏真再度出现后触发“主君のため”，击破目标敌将后再击破甲斐姬，之后迅速前往战场下侧，秘武任务触发后击破早川殿获得秘武。



石川五右卫门

指定章节：百花缭乱之章

指定关卡：天正华合战

目标任务：十二人目の仲间

官方条件：①完成通常任务“九人目の仲间”、“小手调べ”、“十人目の仲间”、“十一人目の仲间”；②完成额外任务“自ら动く总大将”、“ねねに负けてられない”、“仲间は多いほうがいい”；③我方武将败走数为0；④开场8分30秒以内达成上述条件。

流程参考：以石川五右卫门为主将，秘武的获取流程与阿市一样，但没有击破数要求，所以尽快把获得条件中的任务完成即可，注意不要让我方武将败走。“十一人目の仲间”完成后，分别让主将与副将前往战场左下角，待秘武任务触发后迅速将浓姬等4名敌将击破便可获得秘武。

自创武将（刀）

指定章节：情爱之章

指定关卡：本能寺の变

目标任务：试练・魔法の妻を讨つ

官方条件：①完成通常任务“增援阻止”；②完成额外任务“赖みの纲”、“先手を打つ”、“矢の雨”、“本阵の危机”；③敌方残存武将3人以下，我方败走数为0；④开场10分钟内达成上述条件。

流程参考：以自创武将为主将，本秘武的获取流程与长宗我部元亲相似，不过在完成任务的同时也要注意击破沿路的大众脸敌将。“试练・友を讨つ”完成前，需要命副将前往战场左侧拦截并击破汤浅甚介、小仓松寿完成“本阵の危机”，在确保武将击破数达到要求的情况下亲手击破森兰丸。秘武任务触发后，迅速击破浓姬获得秘武。

自创武将（枪）

指定章节：主从之章
指定关卡：政宗初阵
目标任务：小十郎の策

官方条件：①完成通常任务“敌阵突入”、“诱引作战”、“杂贺众登场”、“总大将の危机”；②完成额外任务“迅速果断”、“先见の明”、“备えあれば忧いなし”、“增援袭来・壹”；③自创武将体力始终保持80%以上，我方败走数为0；④开场10分钟内达成上述条件。

流程参考：以自创武将为主将，开场后先切换副将击破战场右下角的2名目标敌将完成“迅速果断”，之后前往木幡继清所在处将其击破完成“先见の明”，再切回主将击破“敌阵突入”的目标敌将完成任务。“杂贺众登场”登场触发后，先切换副将前往战场右侧的空据点待机，盾兵出现后将他们击破完成“备えあれば忧いなし”，之后切换主将击破“杂贺众登场”的目标敌将。此时会触发“总大将の危机”，先切换副将前往战场右上区域，待“增援袭来・壹”触发后击破目标敌将完成任务，此时清理一下战场上的大众脸，之后控制主将击破“总大将の危机”。此时分别让主将和副将前往战场的左上和右上区域，秘武任务触发后迅速击破2名目标敌将获得秘武。

自创武将（薙刀）

指定章节：约束之章
指定关卡：第二次上田城の战い
目标任务：追うものたち

官方条件：①完成通常任务“北上”、“户石城に幸村あり”、“时间稼ぎ”、“攻势を凌げ”、“城内は忍びだらけ”；②完成额外任务“沉默の砦”、“曲者发见”、“隐し通路の先に”；③我方败走数不超过1人；④开场7分钟内达成上述条件。

流程参考：以自创武将为主将，开场后一边刷兵一边击破“北上”的3名目标敌将完成任务，之后分别会触发“户石城に幸村あり”、“时间稼ぎ”，此时先前往战场右侧的空据点，待目标敌将出现后将他们击破完成“沉默の砦”，此时命令副将拖延住战场下侧的2名目标敌将，之后控制主将前往战场上侧击破幸村，之后前往战场下侧击破之前的2名敌将。此时上田城会开门，进入城中的隐藏区域触发“曲者发见”，击破目标敌将后完成任务，之后再通过隐藏道路前往战场左上角，之后会发“隐し通路の先に”，击破目标敌将后完成任务。此时前往击破战场中央的4名目标敌将完成“攻势を凌げ”。雾隐才藏出现后，迅速找出其真身并击破完成

“城内は忍びだらけ”。此时可以让主将在上田城偏上位置待机，命令副将通过隐藏道路前往上田城内左下诘所待机，剧情过后会触发秘武任务，分别用主将和副将击破目标敌将后获得秘武，注意完成秘武任务后必须迅速牵制住真田幸村，不要让其到达目标地点。

自创武将（大太刀）

指定章节：贤人之章
指定关卡：木津川口の战い
目标任务：この期を逃すな

官方条件：①完成通常任务“上陆”、“中央砦へ”、“不安な追击”、“铁甲船袭来”、“牺牲はひとりも出さない”；②完成额外任务“毛利辉元の危机”、“静かな砦”、“再び毛利辉元の危机”；③自创武将击破数1000人以上，小早川隆景体力始终保持50%以上；④开场10分钟内达成上述条件。

流程参考：以自创武将为主将，开场后命令副将在初始位置待机，之后再战场上侧刷兵，并且击破“上陆”的2名目标敌将。此时切换为副将，击破初始位置右侧诘所出现的2名敌将后完成“毛利辉元の危机”，之后切换回主将击破

“中央砦へ”的2名目标敌将。“铁甲船袭来”触发后，先前往战场右侧偏下的空据点，待目标敌将触发后将他们击破并完成“静かな砦”，之后清理一下附近的大众脸，并迅速击破“铁甲船袭来”的目标敌将。之后再解决战场下侧的几个大众脸，随后迅速前往战场右下角。此时会触发“牺牲はひとりも出さない”，不过先切换副将，待战场下侧中央诘所出现敌将后迅速将他们击破完成“再び毛利辉元の危机”，之后切换回主将，命副将前往战场左侧的铁甲船待机，之后击破战场左下角的所有大众脸，待民兵到达撤退地点后完成任务。切换会副将，明智光秀开门后会触发秘武任务，迅速将其击破后获得秘武。

自创武将（双剑）

指定章节：盟友之章
指定关卡：小牧长久手の战い
目标任务：本阵急袭

官方条件：①完成通常任务“进军准备”、“别动队を救え”、“别动队の反击”、“信雄撤退阻止”；②完成额外任务“砦夺取”、“影の奇袭”；③自创武将击破数500人以上，体力始终保持50%以上；④开场7分钟内达成上述条件。

流程参考：以自创武将为主将，开场后在战场中央刷兵且击破“进军准备”的目标敌将，此时会命副将前往战场左上的据点旁待机。“别动队を救え”触发后，切换副将先击破左上据点中的目标敌将完成“砦夺取”，之后前往最左侧诘所等待服部半藏，“影の奇袭”触发后将其击破并完成任务。切换回主将一边刷兵一边击破“别动队を救え”的，目标敌将完成任务。“别动队の反击”触发后，继续下行击破4名目标敌将完成任务，再击破准备撤退的织田信雄完成“信雄撤退阻止”，此间命令副将前往战场右上角待机秘武任务触发后，迅速切换副将前往战场右侧击破3名目标敌将获得秘武。



奖杯攻略

白金路线

《战国无双4-Ⅱ》的奖杯构成与前作相似，虽然难度都不是很高，但部分奖杯十分消耗时间，想要获得本作的白金奖杯所需的时间花费在100小时以上。由于本作取消了“流浪演武”模式，所以本作并不存在获得秘藏武器的简便方法，每个武将的秘武都必须老老实实用常规方法获得，这项工作不仅耗费时间，而且还具有技巧与运气成分。除了秘武相关的奖杯比较麻烦外，无限城本馆达到100层也比较耗时间，不过由于达成奖杯“觉醒を极めし者”需要消耗大量兵法书，利用无限城刷取兵法书也是一个不错的选择。建议玩家首先还是完成“无双演武”模式，顺便练一下不同武将的等级，并且在此过程中解锁一些特殊条件的奖杯。再选择一名等级较高的武将来挑战“无限城”的“本馆”以及“别馆”，之后就可以按照秘武攻略来获得每名武将的秘武，随后再补全“无双演武”模式中漏下的任务以并用每一关未使用过的武将通关，这样就能解锁那些与完成度相关的奖杯。而玩家最后的任务，就是解锁习得全部觉醒技能的奖杯了。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

奖杯总数	54
铜杯	44
银杯	7
金杯	2
白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	100小时
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

龙の顶
白金

取得条件：获得所有奖杯

天下无双への第一步
铜杯

取得条件：初次完成任务。

初阵祝い
铜杯

取得条件：初次获得合战胜利。

巨星之なる
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的新星之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

比翼连理
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的绊之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

真の恶党
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的反逆之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

大切な人
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的情爱之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

纯粋な思い
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的理想之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

友のために
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的盟友之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

忠臣の报恩
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的主从之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

揺るがぬ支え
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的大树之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

受け継がれる意志
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的贤人之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

让れない
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的好敌手之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

二人の宝物
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的约束之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

生きて忠を成す
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的忠节之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

梦の舞台
铜杯

取得条件：完成无双演武模式的百花缭乱之章。

奖杯说明：流程奖杯，不会错过。

常胜无败
银杯

取得条件：完成无双演武模式的所有合战。

奖杯说明：必须在无双演武模式中完成，无双演武模式中的所有合战通关一次就可以解锁，即所有合战上出现银色“CLEAR”标志。



天下布武
金杯

取得条件：完成无双演武模式的所有合战。

奖杯说明：必须在无双演武模式中完成，使用无双演武模式中每一个合战的全部可选用武将通过该合战后即可解锁。

无限への到达
金杯

取得条件：在无限城模式中到达100层。

奖杯说明：并不需要一次性打完，当到达第1、11、31、51、81层并中途从脱出点退出后，就可以通过支付一定的金钱从这几个楼层开始无限城的攻略。70层以后的敌人攻高血厚，采用“红血放无双”的战术进行攻关比较有效率。

无限への道半ば
铜杯

取得条件：在无限城模式中到达50层。

无限への一步
铜杯

取得条件：在无限城模式中到达5层。

超级武功
铜杯

取得条件：在无限城模式中任意别馆达成S评价。

别馆制霸
银杯

取得条件：在无限城模式中所有别馆达成S评价。

奖杯说明：参考“系统详解”部分的无限城别馆攻略可以轻松解锁。

至高の一振り
铜杯

取得条件：在初次获得秘藏武器。

数多の业物
铜杯

取得条件：获得20把秘藏武器。

种々の神品
银杯

取得条件：获得所有的秘藏武器。

奖杯说明：玩家可以参考上文中的全武将秘武获得条件与获得攻略来解锁此奖杯。

觉醒せし者
铜杯

取得条件：初次习得觉醒技能。

觉醒に魅入られし者
铜杯

取得条件：习得20种觉醒技能。

觉醒を极めし者
银杯

取得条件：习得所有的觉醒技能。

奖杯说明：每个武将的觉醒技能都需要达到30级后才能学习，后期可以通过上文中介绍的“快速升级法”来提升武将的等级。觉醒技能一般位于技能盘的中央位置，在走技能盘的时候需要选择较为节省兵法书的直线路径尽快解锁觉醒技能。后期刷取兵法书较为麻烦，建议通过反复进行无限城别馆的“疾风之间”来刷取。

热き钢を打て!
铜杯

取得条件：初次进行武器强化。

调教师
铜杯

取得条件：初次进行军马强化。

果て无き强化
铜杯

取得条件：初成功进行一次限界突破。

地狱からの生还
铜杯

取得条件：初在“地狱”难度下完成任一关卡。

一骑当千
铜杯

取得条件：在一场合战中击破1000人。

神速无双
铜杯

取得条件：在一场合战中使用神速攻击击破1000人。

阿吽の呼吸
铜杯

取得条件：在一场合战中，玩家武将协力使用无双最终奥义击破150人。

杀阵役者
铜杯

取得条件：在一场合战中使用杀阵击破5名武将。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

刹那の呼应
铜杯

取得条件：成功防御来自敌方武将的神速攻击。

奖杯说明：只有在“困难”及以上难度中敌将才有可能使用神速攻击，按L1键防御后再根据提示按△键就能解锁该奖杯。

月丸参上!
铜杯

取得条件：在任意合战中见到月丸。

奖杯说明：使用女忍者进行一次游戏即可。

洒落者无双
铜杯

取得条件：初次更换无双武将的衣服并进行战斗。

奖杯说明：获取DLC或特典服装后，在武将选择界面下按□键能够进行服装变更，之后再进行一关就能解锁该奖杯。如果玩家没有获得DLC或特典服装，那就必须在通过“情爱之章”或“百花缭乱之章”后获得小少将或加拉夏的浴衣套装，之后为任一武将换上并进行一关后解锁。

破竹の勢い
铜杯

取得条件：破坏10个竹束。

奖杯说明：竹束为出现在无限城本馆中的障碍物，破坏10个后解锁该奖杯。

おかえり
铜杯

取得条件：初次从无限城逃脱。

よつ千两役者!
铜杯

取得条件：在一次黄金时间中获得1000两。

奖杯说明：在无限城中击破黄金运输兵，之后尽可能地击破敌人就能很轻松解锁此奖杯，建议在无限城的别馆“黄金之间”中解锁此奖杯。



连击雨あられ
铜杯

取得条件：达成1000连击。

武名を天下に
铜杯

取得条件：初次将排名登陆排行榜。

きらめく群雄
铜杯

取得条件：使用过所有无双武将。

战国一のお大尽
铜杯

取得条件：在道具店消费超过10万两。

古今无双
铜杯

取得条件：宝物库总击破数超过10万人。

任务达成
铜杯

取得条件：宝物库的任务达成率超过50%。

任务完遂
银杯

取得条件：宝物库的任务达成率达到100%。

奖杯说明：全任务的达成可以参照上文的全任务攻略来进行。

合战绘卷
铜杯

取得条件：宝物库的事件收集率超过50%。

战国绘卷
银杯

取得条件：宝物库的事件收集率达到100%。

奖杯说明：一般随奖杯“天下布武”一同解锁。

雅な调べ
铜杯

取得条件：宝物库的音乐收集率超过50%。

绚烂な调べ
银杯

取得条件：宝物库的音乐收集率达到100%。



作为系列 20 周年纪念作，《热情传说》交上来的答卷虽说不是十分优秀，但是整体上来说还是较为让人满意的。系统上的优点与问题都比较明显，剧情演出方面虽然与前作相比有所退步但是人物建模动作更加自然。本篇攻略囊括了主线与全支线的攻略、系统详解、全要素收集指南以及在攻略路上至关重要的技能合成指导，主线部分还包括了日后谈 DLC 的内容，想要将本作彻底吃透的话，所花的时间估计要比白金时间再翻上几翻。

文 秋沙雨　美编 NINA



热情传说	BNEI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ ゼスティリア	日版
	2015年1月22日 本地1人（战斗时1～4人）	对应年龄：12岁以上
	售价为8070日元	

系统

按键说明

冒险时

键位	作用
○	确定/调查
□	史雷的地图行动/（碰触存档点时）打开地の主菜单或者进行地图移动
×	移动减速
△	打开菜单
十字键	对应属性天族的地图行动
左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
R1	确认目前所在地和目标
R2	打开快捷菜单
L1	重置镜头
L2	打开小地图
START	暂停
SELECT	开启小对话

战斗时

键位	作用
○	使用特技
×/×+左摇杆	使用奥义/天响术
□	防御
□+左摇杆	侧移/突进/后退
△	打开菜单
十字键	切换搭档天族
左摇杆	移动
右摇杆	发动号令
L1	神依化/解除神依
R1	切换目标
L2	在战斗地图自由跑动
R2	发动Blast技能
R3	号令解除
START	暂停
SELECT	切换操作模式

战斗画面

①HP槽和SC槽
②BG槽
③目标的剩余HP
④状态
⑤伤害值
⑥可切换的天族角色与后卫天族角色的剩余HP量
⑦战场小对话



冒险

地图行动（Map Action）

在地图上冒险时玩家能够使用各种各样的行动来跨越障碍物或让战斗变得更加有利。在接近敌人时看准时机按按键能够在十分有利的情况下进入战斗。



地图行动	作用
挥剑	斩断障碍物
灵雾之衣	让敌人难以注意到玩家的防护罩
巨魁之腕	能够破坏巨岩
白银之焰	解除机关
瞬转之迅	向前方进行瞬间移动

难度差异

解锁**イヴィル**难度：在**ハ－ト**难度下胜利 300 次，或者进入二周目。
解锁**カオス**难度：在**イヴィル**难度下胜利 400 次，或者进入二周目。
※ 各难度的数值差异以**ノ－マル**为基准。

难度	シンプル	ノ-マル	セカンド	ハ-ド	イヴィル	カオス
敌人等级	0.8倍	1倍	1.1倍	1.3倍	1.5倍	2倍
敌人的HP	0.9倍	1倍	1.2倍	1.4倍	1.6倍	2倍
敌人的物攻	0.7倍	1倍	1.2倍	1.4倍	1.7倍	2倍
敌人的术攻	0.7倍	1倍	1.2倍	1.4倍	1.6倍	1.8倍
敌人的物防与术防	1倍	1倍	1倍	1.2倍	1.3倍	1.5倍
敌人的集中力	0.7倍	1倍	1.25倍	1.5倍	1.75倍	2倍
敌人的咏唱速度	1.5倍	1倍	0.9倍	0.8倍	0.7倍	0.5倍
敌人的攻击待机时间	2倍	1倍	0.9倍	0.8倍	0.7倍	0.5倍
经验值获得量	1倍	1倍	0.9倍	0.75倍	0.6倍	0.4倍
Gald获得量	1倍	1倍	1.1倍	1.2倍	1.3倍	1.4倍
神依时弱点连携的倍率累积值	–	0.02	0.03	0.04	0.06	0.08
攻击敌人耐性时的伤害减轻率	20%	50%	60%	70%	80%	90%
Grade获得量	0.5倍	1倍	1.1倍	1.2倍	1.3倍	1.4倍
再挑战时的补正	0.17秒	0.08秒	0.03秒	0.2秒	0秒	0秒
可以再次使用道具的时间	2秒	4秒	5秒	8秒	10秒	16秒

Chat小对话



《热情传说》的 Chat 小对话系统沿用 D2 组的半身像形式，如此一来玩家不仅仅能看到角色们的表情，还能够欣赏到角色们各种各样的小动作。除此之外本作还沿用了《圣恩传说》里大受好评的 Chat 特写，让小对话的演出变得更为生动。在游戏里达成各种各样的条件或者当剧情有所进展时画面下就会出现 Chat 的提示，这时候按下 SELECT 键就能够触发 Chat 小对话。

各地宿屋的名字 各个城镇宿屋的名字都是取自《重生传说》的圣兽名字。

道具种类

道具种类名称	介绍
NEW	新获得的道具
消费	一般的回复道具（例如グミ类）和药草等消费类道具。初期上限为15个，通过DLC或者二周目的Grade商店开启上限项目可以增加至30个。
おやつ	在移动中可以使用的料理类道具，每个点心都有特殊的效果，回复效果和特殊效果的范围为我方全体，而且可以用来回复初期SC值。初期上限为15个，通过DLC或者二周目的Grade商店开启上限项目可以增加至30个。
武器	各角色的武器。
固有	各角色的固有装饰品。
防具	可装备的防具，部分防具分为男性专用和女性专用。
指轮	可装备的戒指，主要用来提升术防御。
靴	可装备的鞋子，部分鞋子分为男性专用和女性专用，主要用来提升集中力。
贵重品	通过剧情等特殊途径获得的道具，除了宝珠类之外每个贵重品都只能持有1个。
ビジュアル	可改变角色外观的道具，分为饰品、发型和服装3种。
DLC	从PS商店购买的DLC道具，需要在该栏使用之后才能够解锁DLC。

与同行角色对话

当玩家的队伍里有同行的角色，史雷就会成为队伍的领头人，同行角色则会跟在史雷身后移动。在地图上移动时史雷还能够与该角色进行交谈，交谈的内容有与主线相关的话题以及关于支线或者瞳石收集的提示等等。在日后谈里领头角色会换成艾莉夏。



地图的购买

在旅途中，如果发现了龟人的话可以花钱与他（？）购买地图来填充史雷手上的《天遗见闻录》的空白，还能发现之前没有去过的地点。

支线

支线系统也是本作剧情的重要组成部分，关于角色的内情、世界观的补完以及各种小捏他都存在于支线剧情之中。在本作里支线的出现在地图上是有提示的，只要在地图上寻找“！”标志就能够找到支线的所在之处，支线不仅仅存在于城镇之中，在野外、洞窟乃至迷宫之中都有可能发现支线的存在。

在本作里支线分成两种，一种是通常的支线，在地图上以绿色的“！”标示，一种是瞳石支线，这是与主线有关的支线，不过在主线剧情进行到需要完成所有瞳石支线之前，在平时的冒险中也可以提前完成。



宝箱和药草

在地图里存在着宝箱和药草，调查宝箱可以获得各种各样的道具，在本作里还存在着上了锁的宝箱，需要找到钥匙才能打开。而药草的作用和系列历代作里的药草一样，是用来提升角色的各项参数。

景点探索（ディスカバリ－）

景点探索简单来说就是调查各地的名胜古迹，调查成功后可以获得 AP 奖励，还能触发小对话。



石碑

在世界各地可以发现石碑，石碑上加载着战斗教程，发现石碑时也能够获得 AP 奖励。

援助天赋（サポ－トタレント）

每个角色都有着数个援助天赋，装备援助天赋之后在地图上移动就能够获得各种各样的好处，例如能够制作点心、寻找地图上的宝箱、寻找景点或石碑、进行药品的调合或者在移动时自动回复 HP 等等。援助天赋有熟练度设定，熟练度越高，探查的范围越大或者制作物品所花费的时间越短。当每个角色固有的援助天赋等级提升到一定程度之后，在宿屋睡觉触发小对话之后就能够让其他的队友习得那个角色的援助天赋。

需要注意的是，在长时间使用同一个援助天赋的情况下不战斗，援助天赋的效率就会变差，例如在 30 分钟里不战斗或者不打开过菜单的话，制造类的援助天赋发动所需时间就会变成原来的 40 倍。

援助天赋名称	作用	最大熟练度	可习得角色
おやつ作り	在移动中可以制作回复HP、SC或者附带特殊效果的点心，提升熟练度可以增加点心的种类和制作速度。	35	全员
お宝察知	当周围有药草或宝箱时就会出现提示，提升熟练度或者让多数人装备的话可以扩大探知范围。	20	史雷（米库里欧的お宝察知熟练度在12以上之后去宿屋休息触发Chat）、米库里欧
意匠察知	当周围有石碑或者景点探索时就会出现提示，提升熟练度或者让多数人装备的话可以扩大探知范围。	20	史雷、扎比达、艾莉夏（二周目之后）、德泽尔（史雷的意匠察知熟练度在12以上之后去宿屋休息触发Chat）
药品调合	可以制作出已经获得过的グミ等消耗类道具，提升熟练度可以提升制作速度。	30	艾莉夏、米库里欧
速驱け	战斗胜利或者和NPC对话之后移动速度提升，反复战斗或者和多数人对话可以进一步提升速度，提升熟练度可以提高速度上升的倍率，让多数人装备可以增加提升速度的时间。	20	德泽尔、扎比达、艾莉夏（二周目之后）、米库里欧（史雷的意匠察知熟练度在12以上之后去宿屋休息触发Chat或者扎比达入队之后）

ドラゴ锅 吃料理时可以在菜单下方看到营业员的对话，她会提及ドラゴ锅的材料，这个是《无尽传说2》迦南之地五个道标的捏他。

援助天赋名称	作用	最大熟练度	可习得角色
ノルまっしぐら	当周围有诺尔敏时就会出现提示，提升熟练度或者让多数人装备的话可以扩大探知范围。	20	艾多娜、莱拉（艾多娜的ノルまっしぐら熟练度在12以上之后去宿屋休息触发Chat）
融合	消费融合点数，无需使用商店就能够进行装备的融合	30	莱拉、艾多娜（莱拉的融合熟练度在12以上之后去宿屋休息触发Chat）
お金拾い	在移动时自动获得gald，提升熟练度可以让gald获得量增加。	30	艾多娜
涌き寄せ	可以指定让已经击破过的杂兵敌人在战斗时出现，提升熟练度可以让他们出现的机率增加。	30	德泽尔、扎比达、罗泽（德泽尔的涌き寄せ熟练度在12以上之后去宿屋休息触发Chat或者扎比达入队之后）
装备发注	让商店等级在3以上的武具屋里出现指定的装备，提升熟练度可以让装备出现的机率增加。	30	罗泽、史雷（罗泽的装备发注熟练度在12以上之后去宿屋休息触发Chat）
忍び足	让脚步声变小，使敌人难以察觉，提升熟练度可以让脚步声变得更小。	30	罗泽
健康管理	移动时自动回复HP。	30	莱拉

料理系统

本作的料理系统是通过在宿屋进食或者吃使用援助天赋做出来的点心来进行发动的。在旅馆休息可以让 HP 和初期 SC 全恢复，反复利用的话可以提升宿屋商店等级，增加料理的数量，有时候还会触发新的 Chat 小对话或者新的援助天赋。



宿屋的商店等级共有 10 个阶段，分别为：

1	通りすがりの宿屋
2	何回通ってる宿屋
3	最近良く通う宿屋
4	颜パスな宿屋
5	主人とすっかりなかよし宿屋
6	通いづめな宿屋
7	第二の我が家な宿屋
8	人生相谈も受ける宿屋
9	ホ–ムコメディも起きる宿屋
10	我が家と等しい宿屋

商店

本作的商店与《TOGf》、《TOX》一样，有等级设定，通过在商店里进行买卖可以提升商店等级，提升商店等级之后商店里的贩卖品种类和数量就会增加。

本作的商店商品贩卖形式比较特殊，购买アップルグミ等消费品道具的话不会有限制，但是如果是购买装备的话，在购买之后该装备就会在一段时间里不会出现。如果将自己手上的装备卖给了商店的话，事后该商品很有可能就会出现在商店的贩卖列表之中。

有时候在商店里还会出现打折的商品，这类商品的价格便宜，不过如果不马上购买的话，它们很快就会下架。同时，依附技能数量越多的商品越

此外，通过援助天赋“装备发注”可以让指定的商品更容易出现在商店里。

和宿屋一样，商店等级也分为 10 个阶段：

等级	称号
1	通りすがり
2	颜见知り
3	知り合い
4	颜なじみ
5	お得意さん
6	常连さん
7	上得意さん
8	お得意侯爵
9	お得意大公
10	お得意皇帝

诺尔敏（ノルミン）收集



诺尔敏是被称为“诺尔敏天族”的特殊天族，现在四散在各地生活。玩家在旅途中如果遇到诺尔敏的话可以与它们进行对话，如果能够得到它们的协助的话就能够获得各种各样的能力恩惠。例如在大树之街梅林遇到的诺尔敏天族“ディフェンス”，如果能够得到它的协助，那么在与敌人战斗时获得拥有提高防御力技能的装饰品机率就会提升。诺尔敏的恩惠是与加护天族恩惠所属的范围有关的，在收集到诺尔敏之后玩家可以在存档点装备对应的诺尔敏来提高对应技能装备的掉落率。

本作里共有 50 只诺尔敏，其中 49 只是需要玩家在地图上寻找的。装备援助天赋“ノルまっしぐら”可以在附近有诺尔敏的时候出现提示。

技能（スキル）系统

技能（Skill）的作用是让玩家在冒险或者战斗时提供各种方便。在本作里，技能不是直接装备在角色身上也不是附带在武器上，而是附带在角



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

黑暗龟人支线捏他解说①

黑暗龟人的剧情后可以看到大量的《无尽传说2》尤里乌斯捏他，原作捏他顺序分别是第九章在海瀑的再遇→第一章的开头战斗→第十五章秘奥义对砍的演出，背景有个奇怪的东西在cos迦南之地→回到第一章开头路德加被尤里乌斯打倒的画面。

色固有的装饰品上。每个装饰品上都有四个技能装备槽，玩家可以在这四个装备槽上自由装备自己喜欢的 Skill。

在装备页面里按下 R2 键便能够打开技能装备页面，在该页面里玩家可以确认目前拥有的技能种类，技能的获得是通过在地图上寻找诺尔敏或者打倒敌人拿到装备来进行的。从诺尔敏处获取技能需要事先准备一个有空槽的装饰品，然后与地图上的诺尔敏对话，将技能装备到空槽上之后即可获得该技能。

在本作里，技能分为两个种类，一种是基本技能，一种是通过基本技能的组合来发动的奖励技能。在进行装饰品的技能配置时，玩家可以直接选取装饰品自带的技能来进行组合，也可以通过基本技能的组合叠加来获取奖励技能进行装备。

除此之外，玩家可以通过战斗来提升装备的熟练度，每个装备的熟练度都有五个等级，不断提升熟练度等级之后进行装备融合的话能够获得不少好处，从而给玩家的冒险带来不少帮助。在进行装备的融合之后，该装备的熟练度就会恢复成 0，这时候就需要重新刷熟练度。

同种（セイム）

装备同种技能便能够发动的奖励技能组合，在技能页面里，每个技能的右下角都有一个数字，这个数字代表着现在装备的这个技能叠加了多少次，在该数字为 2 或 2 以上时，同种技能的奖励技能便能够发动。

左右相邻（エルム）

在技能页面装备左右相邻的两个技能时便能够发动的奖励技能组合。

同列（ユニオン）

在技能页面上，技能呈竖排一列时便能够发动的奖励技能组合。

熟练度阶段变化	提升阶段所需战斗胜利次数
0→1	5次
1→2	6次
2→3	7次
3→4	8次
4→5	9次

装备的融合



在本作里，玩家会入手不少同名的装备，而这些同名的装备里很有可能会存在有着不同技能的装备，这时候就能够利用城镇或者地图上的行商人的“武器屋”来进行“融合”。

融合之后在武器的名字后面会多一个“+??（?? 为数字）”的标志，同一种武器最多可以融合 99 次，只有一项参数的装备合成一次能够增加 6 的能力参数，最多可以增加至 999，而有两项参数的武器合成一次能够增加 3 的能力参数，最多可以将两项参数增加值 500。

将地之主的等级提升至 5 之后，就使用地之主的祝福铭功能，当某一个装备合成 10 次以上之后就可以使用祝福铭将该装备变成其他装备，同时，之前合成的装备参数不会变化。在上文提到过同一武器的融合上限是 99 次，在融合至上限次数之后使用祝福铭功能将该武器变成其他武器，同时保留之前融合 99 次后的参数之后又可以继续进行融合。

装饰品融合系统是让两个同名的装备来进行融合，不仅能够让装饰品的参数上升，还能够将被融合装饰品里的技能合成之后转移到融合主体的装饰品上。

在进行技能融合的时候需要注意几点：

①同种技能之间进行融合的话融合之后的技能不会产生变化；

②技能之间的融合只会在两个装备的对应技能栏进行，例如装备 A 的第二技能栏为**マインド**，装备 B 的第二技能栏为**スピリッツ**，两个装备进行融合的话，融合出来的装备的第二技能栏就会变成**アタック**，不会受到其他技能栏技能的影响；

③假设装备 A 的技能处于被封印的状态或者没有技能而装备 B 的该技能栏有技能，在融合之后，最后装备的技能就会变成装备 B 该技能栏的技能。

通过技能的组合排列，还能衍生出其他的技能效果。

每种装备融合时的性能上升数值公式与效果

装备种类	公式与效果
武器	战斗时给予敌人的伤害增加，增加值为熟练度×1+（融合次数+1）÷20%
固有装备	战斗时让敌人陷入行动不能的几率增加，增加几率为{熟练度×5+（融合次数+1）÷4}÷10%
防具	战斗时受到的伤害减少，减少值为×1+（融合次数+1）÷20%
指轮	战斗时自己陷入行动不能的几率减少，减少几率为{熟练度×5+（融合次数+1）÷4}÷10%
靴	战斗时移动次数提升，提升值为熟练度×1+（融合次数+1）÷20%

每个装备都至少会有 1 个技能依附在上面，而一个装备最多可以依附 4 个技能，装备上依附的技能愈多，在战斗时就更有优势。在本作里获得装备一般就三种途径：开宝箱、打敌人和在商店购买，而这三种途径也会影响到能否获得多种技能装备的几率。

有时候能够从敌人处获得双倍效果或者三倍效果的技能，前提条件时战斗难度在**ハード**，想要获得三倍效果的话难度必须在**カオス**以上。同时，战斗次数最多的难度也会对掉落机率造成影响，想要获得效果好的装备就必须让**カオス**难度下的战斗次数变成最多的次数。

商店等级	宝箱所处地区的加护等级	敌人击破数	技能孔2上依附技能的几率	技能孔3上依附技能的几率	技能孔4上依附技能的几率
1	–	1～4	80%	20%	–
2	1～2	5～14	80%	25%	–
3	3～4	15～24	75%	30%	5%
4	5～6	25～34	70%	35%	10%
5	7～8	35～49	65%	40%	15%
6	9～10	50～64	60%	45%	20%
7	11～12	65～79	60%	50%	25%
8	13～14	80～99	60%	50%	30%
9	15～16	100～199	60%	50%	35%
10	17以上	200以上	60%	50%	40%

称号



本作的称号也有等级设定，每个角色都有 6 个称号，每个称号都有 3 个阶段。通过升级称号可以增加或增强称号的特殊效果，称号的获得除了进行主线剧情之外，做支线、收集景点探索、使用援助天赋等手段也能够获得或提升称号的阶级。称号的升级只有提升角色等级一个途径。

黑暗龟人支线捏他解说② 这里的BGM用的都是《无尽传说2》的“证之歌”系列。一开始是“平稳なる证”，中间开战的剧情是《TOX2》的名曲之一“互いの证の为に”，战后是“悲しみの果てに见出した证”。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

换装与饰品

本作的饰品系统与前作相比有些变动，那就是饰品的装备采用点数制，每个角色的饰品装备页面都有三个点数，而玩家只能在点数范围内装备饰品，例如白色兔耳需要 2 个点数，那么在装备了白色兔耳之后玩家就只能再装备一个点数的饰品了。





虽然饰品的数量受到了限制，不过编辑系统方面却是有所进化，玩家在编辑页面里可以对饰品进行各种编辑，其中包括位置、大小、角度、颜色等等，大小调整在前作的基础上追加也追加了三轴角度的编辑，让玩家能够更加自由地编辑饰品。在更换服装时，如果玩家所更换的服装附带了 BGM，还可以选择是否关闭服装自带的 BGM。

不过需要注意的是，本作的主线是很严肃的，而装上饰品有极大的可能会直接影响到主线的氛围，所以进行装备时需要慎重考虑，换装也是同理。不过在平时练级或者进行探索的时候不妨换上些其他服装或者饰品来转换一下心情。

地之主

通过与各地的天族进行交流可以为各地区寻回天族的加护，通过天族的加护除了可以进行存档点之间的移动之外，还能够装备在各地找到的诺尔敏，提高战斗时附带特定 Skill 的武器掉落率等等，以及可以使用道具来兑换 Grade。天族的加护有等级设定，需要不断积攒 Grade 来提升加护等级，加护等级越高，可使用的恩惠就越多。地之主在通关前的等级上限是 20，一周目通关后提升至 25，在二周目之后等级上限也会固定在 25。



地之主名字	加护领域	领域包含地区
ウ–ノ	レディレイク周边	天族の社イズチ、湖上の街レディレイク、レイクピロ–高地、アロダイトの森、マビノギオ山岳遗迹、ガラハド遗迹、水の试炼神殿ル–フェイ、ヴィヴィア水道遗迹、ラウドテブル王宫
ロハン	マ–リンド周边	大树の街マ–リンド、フォルクエン丘陵、グレイブガント盆地、ダムノニア美术馆、ボ–ルス遗迹、灵峰レイフォルク、遗构窟メルシオ、カ–ネック封洞、ストラット山岳、秽れの坩埚・奈落
サインド	ラストンベル周边	职人の街ラストンベル、ヴァ–グラン森林、凯旋草海、ティンタジエル遗迹群、ラモラック洞穴、绿青林マロリ–、秽れの坩埚・等活
ムルジム	ペンドラゴ周边	圣なる皇都ペンドラゴ、バルバレイ牧耕地、ウエストロンホルドの裂け谷、アイフリ–ドの狩り场、ガフェリス遗迹、ペンドラゴ教会遗迹、地の试炼神殿モルゴ–ス、ウエルシュ遗迹、风の试炼神殿ギネヴィア、ガンガレン遗迹、秽れの坩埚・黑绳、秽れの坩埚・大叫唤、秽れの坩埚・叫唤
フォ–シア	ゴドジン周边	忘れられた村ゴドジン、バイロブクリフ崖道、火の试炼神殿イグレイン、イデル钟洞、カンブリア地底洞、秽れの坩埚・众合
アラカン	ロ–グリン周边	塔の街ロ–グリン、ザフゴット原野、プリズナ–バック湿原、キャメロット大陆桥、アルトゥス遗迹、トリスイゾル洞、リヒトワ–グ灰枯林、秽れの坩埚・焦热、秽れの坩埚・大炎热
はぐれねこにん	カ–スランド岛（隐藏迷宫）	ねこにんの里、アルトリウスの玉座、カ–スランド岛、始まりの村カムラン、マビノギオ山岳遗迹深部、ザ・カリスI～ザ・カリスⅦ、秽れの坩埚・无间、エレイン遗迹（日后谈）、ゴッドイ–タ–2–荒神讨伐–（DLC）

作战

在冒险或者战斗时玩家可以通过作战菜单来设定各个角色的行动，在**オ–ト**状态下会反应在各非操作角色身上。在本作里玩家可以设置的行动共有五种类型：

基本行动

お前に任せた：让各角色的AI自己来判断瞄准哪个敌人。
近くの敌を狙え：攻击距离该角色最近的敌人。
危险な敌を狙え：优先攻击等级高的敌人。
敌の数を减らせ：优先攻击HP少的敌人。
多くの敌を狙え：优先选择能够将周围的敌人一起卷进来的敌人。
术を使わせれるな：优先选择会使用术的敌人，阻止它们咏唱。
奥も敌を狙え：优先攻击距离操作角色最远的敌人。
相棒に续け：攻击搭档选择的目标。
相棒の盾になれ：攻击瞄准搭档的敌人。
分散して攻击：攻击搭档所选目标之外的敌人。

战术

近接：尽量使用近战系的术技。
间接：一边与敌人保持距离一边攻击。
バランスよく：平均地使用所有术技。
攻击速度：使用发动速度快的术技。
弱点：避开耐性，优先选择攻击敌人弱点的术技。

攻击频度

攻击しない：不进行攻击。
反击重视：主要以反击为主，让SC保持在75左右。
バランスよく：合理使用攻击与防御，让SC保持在50左右。
攻击重视：优先使用攻击术技，让SC保持在25左右。
全力攻击：一直进行攻击，不在意SC的剩余量。

黑暗龟人支线捏他解说③

虽然沿用了很多《TOX2》的捏他，不过黑暗龟人的秘奥义却不是尤里乌斯的"祓碎斩·十卧"，而是捏他DS版《心灵传说》女主角琥珀的秘奥义"杀剧舞荒拳"，因为黑暗龟人的声优是井上麻里奈。至于为什么不是重制版的《TOHR》，因为《TOHR》的杀剧舞荒拳没有最后的那个回转。

防御・回复

とことん：当HP未满100%时进行防御和回复。
こまめに：当HP未满75%时进行防御和回复。
ほどよく：当HP未满50%时进行防御和回复。
たまには：当HP未满25%时进行防御和回复。
气にしない：不在意HP剩余量。

ブラスト

おまかせ：让各角色的AI自己来判断如何使用BG槽。
攻击：在进行连携或者敌人气绝时，以攻击为目的使用BG槽。
神依化：只有在进行神依时使用BG槽。
防御：在进行HP回复或救援行动时使用BG槽。
使わない：不使用BG槽。



书籍（ライブラリ）



系统介绍（システムブック）

进行日常冒险系统和战斗系统的介绍，在探险过程中发现石碑的话，石碑上记载的内容也会记录在其中。

景点探索（ディスカバリ－）

记载玩家在各地发现的名胜古迹。

技能介绍（スキルブック）

记载了玩家至今收集到的技能，如果收集到了对应技能的诺尔敏的话上方就会出现诺尔敏为各位解说每个技能的效果。

魔物图鉴（エネミ－ブック）

记载了玩家平时遇到过的敌人，包括敌人的特技、奥义、天响术以及弱点等等，本作的魔物图鉴里有一个特殊之处就是在第二页会有队伍角色来针对这个敌人进行一个简短的评价。

剧情回顾（あらすじ）

记载了玩家的主线进度。

总结（レコ－ド）

记载了玩家的累计游玩时间、遇敌数、战斗时的最大连击数等各类数据。

战斗

本作的战斗采用的是无限接近无缝战斗的形式，可参战人员为天族和人类的组合，最多可有 2 个人了和 2 个天族一起参战。使用十字键按下对应属性时可以切换成对应属性的天族，切换之后后备天族成员的属性周围就会有一个槽在渐渐增加，当这个槽涨满时玩家才可以切换成该角色，当身在前线的天族退居后备成员之后他们的 HP 也会慢慢恢复。



侧移（アラウンドステップ）

本作的侧移系统和《圣恩传说》如出一辙，分为左右侧移、突进和后退三种，当在敌人发动攻击的瞬间使用正确的侧移时就能够发动对应回避效果，这时候 SC 槽和 BG 槽就会增加、敌人攻击的伤害减至最少，而且还能暂时让敌人的攻击频率降低。

需要注意的是敌人的吹飞攻击无法发动对应回避，而敌人那些无法防御的招式使用以下三种侧移方式都能发动对应回避。

左右侧移（サイドステップ）

按住防御键然后使用左摇杆←→即可发动，面对敌人的纵向攻击或者冲撞时可以发生对应回避效果。

后退（バックステップ）

按住防御键然后使用左摇杆↓即可发动，面对敌人的横向攻击时可以发动对应回避效果。

突进（フロントステップ）

按住防御键然后使用左摇杆↑即可发动，面对敌人的远程攻击时可以发动对应回避效果。

角色参数（ステ－タス）

本作升级时的角色参数增加量与 D2 组的其他《传说》一样，采用的是有偏向性的增加方式。当某个角色升级时，攻击力、术攻击、防御力、术防御和集中力这五个参数里数值较高的参数就会获得较高的提升，相反数值较低的参数增加量就会减少。在游戏后期较低的参数可以通过使用药草等方式来进行弥补。当角色等级在 60 级以上时，获得的数值上升量就会减半，当角色等级在 100 级以上时，获得的数值上升量就会变成初期的 1/4。

升级时的数值等式为：单项能力上升值 =（现在该项参数的能力值总数 +50）÷（除 HP 之外的各项参数总值 +250）× 参数上升值总数

各角色的参数上升值总数分别为：史雷（18.27）、艾莉夏（17.33）、罗泽（18.13）、米库里欧（18.53）、莱拉（18.40）、艾多娜（18.67）、德泽尔 / 扎比达（18.18）。

影响 HP 上限的是各宝珠的收集，所以升级时 HP 上限也不会增加。

变异凭魔战　对战变异凭魔时部分战斗的BGM会变成《宵星传说》的巨大怪战斗曲“立ちはだかる强敌”的变奏版。

参数名称	内容
Lv	目前该角色的等级，等级上限为200。
BG	目前的BG值
HP	目前角色的HP与HP上限，HP上限最多为9999。
SC	目前的初期SC，最大值为100。
Next Exp.	升级至下一级所需要的经验值。
Total Exp.	至今为止获得的经验值总量。
Next Arts	下一个能够学会的术技。
攻击力	角色的物理攻击力，能够影响特技与奥义的伤害值，基础值的上限为999，通过装备和技能最多可以提升至2000。
术攻击	角色的术攻击力，能够影响奥义与天响术的伤害值以及回复类天响术的回复值，基础值的上限为999，通过装备和技能最多可以提升至2000。
防御力	角色的物理防御力，能够影响来自敌人的特技与奥义的伤害值以及技能回复相关的回复量，基础值的上限为999，通过装备和技能最多可以提升至2000。
术防御	角色的术防御力，能够影响来自敌人的奥义与天响术的伤害值以及回复类天响术的回复值，基础值的上限为999，通过装备和技能最多可以提升至2000。
集中力	能够影响SC的回复速度和让敌人陷入气绝状态的几率，基础值的上限为999，通过装备和技能最多可以提升至2000。

BG（Blast Gauge）

通过自动回复、受到攻击或者进行防御、回避等行动可以积攒该槽，消费该槽可以进行回复或者在攻击中追加打飞敌人等效果，在进行神依时也需要用到 BG。

在 BG 为 1 以上并装备了特定的战斗行动的情况下可以发动特殊攻击：

パ－トナ－ブラスト：在三次以上的术技连携并长按住 R2 键就可以消费 1BG 来补充 SC 并角色继续进行攻击，不会打断连击，需要装备战斗行动“**パ－トナ－ブラスト**”；

ブロウブラスト：在两次连携之后长按 R2 键可以吹飞敌人让敌人倒地，如果处于 BUFF 状态下的话就能让 BUFF 效果加 20%（上限为 100%），效果剩余时间在 10 秒以下的话能够将时间延长至 10 秒，需要装备战斗行动“**ブロウブラスト**”；

チェインブラスト：在一次连携之后长按 R2 键得花就可以让与操作角色进行搭档的角色进行一次必定命中的爆发攻击，需要装备战斗行动“**チェインブラスト**”。

SC（Spirits Chain）



消费该槽可以自由地进行攻击连携，消费量视每个术技而定，最多可以使用 4 次攻击，不过如果 4 次攻击结束后 SC 槽还有剩的话还能够继续进行攻击。该槽可以通过待机等行动来进行短时间恢复，不过如果防御或回避成功的话可以瞬间就回复满。

SC 槽的最大值为 100。当 SC 多的时候，SC 回复速度增加、所受伤害减少、追加效果的发动率上升，当 SC 少的时候，SC 回复速度减慢、伤害输出增加。

行动	对SC回复/消费的影响
受到伤害	+1
防御敌人的攻击	+5
触发吸收SC效果	+15
成功发动对应回避	+（15+对应回避成功连续发动次数×1）
莱拉使用天响术“アスティオン”或“リフレッシュ”	+15
攻击敌人的弱点	之前连击时消费的SC总值×30%
时间流逝	受到角色集中力、技能等外界要素影响
陷入气绝状态	–10%
侧移	–（连携时连续侧移次数×2+2），最多消费20
使用术技	根据术技熟练度而定

在地图上探险时可以打开菜单看到角色的初期 SC，这是在战斗开始时该角色的 SC 的状态，随着战斗次数的增多会不断减少，通过宿屋或者消耗品等形式可以进行补充，影响初期 SC 的因素如下：

行动	对初期SC的影响
在宿屋住宿	+100
使用药草	+100
使用エリクシ–ル复活	+20
使用ライフボトル复活	+10
使用おやつ类道具	根据道具数值而定
战斗花费30秒以上	–1
一次战斗里受到的伤害累计超过该角色HP的20%	–1
战斗胜利	–1
战斗时陷入一次状态（一场战斗只计算一次）	–2
在该角色陷入战斗不能的状态下获胜	–3
该角色陷入战斗不能状态	–7
逃走	–8

特技&奥义&天响术

在本作里，特技、奥义和天响术是呈现着三角关系的，人类可以使用特技和奥义，天族可以使用特技和天响术。特技可以阻止天响术的咏唱，天响术面对着敌人的奥义时咏唱时间减半，奥义与敌人的特技对打时奥义能够占上风。而根据角色的连携次数不同，三者又会有不同的特殊效果，连携次数越多，特技的 SC 消费就会减少，奥义的伤害倍率提升，天响术的刚体时间提升而且咏唱时间缩短。

和历代作一样，本作的术技也有熟练度设定，熟练度越高，战斗时就越有利。熟练度越高，在战斗开始时能够回复一次 BG 槽，回复量为该角色所有术技的熟练度总和 ÷4，如果在有利的情况下遇敌的话回复值会变成 2 倍，如果被偷袭的话就不会回复，这个公式里的神依的奥义和术熟练度是算在对应属性的天族身上的。除此之外，在战斗时使用术技时，熟练度越高所消耗的 SC 就越少，减少量为该术技熟练度 ×5%。秘奥义也有熟练度设定，在使用秘奥义时，能够回复该秘奥义熟练度 ×3% 的 BG 值。

各术技的熟练度共分成 10 个阶段：

熟练度阶段	特技第1连携	特技第2连携	特技第3连携	特技第4连携	奥义	天响术	秘奥义
1	100	90	80	70	80	40	10
2	200	180	160	140	160	80	20
3	400	360	320	280	320	160	40
4	700	630	560	490	560	280	70
5	1000	900	800	700	800	400	100
6	2000	1800	1600	1400	1600	800	200
7	3000	2700	2400	2100	2400	1200	300
8	5000	4500	4000	3500	4000	2000	500
9	7500	6750	6000	5250	6000	3000	750
10	9990	9000	8000	7000	8000	4000	1000



弱点连携

《圣恩传说》和《无尽传说 2》里的弱点连携系统依然健在，当使用对应的术技攻击敌人的弱点属性时画面右边的连击数下方就会出现伤害倍率，攻击敌人的弱点属性越多，倍率就会越高，敌人的弱点属性和种族在战斗时按下 R1 键可以确认。攻击基本属性弱点时伤害倍率 +0.5，攻击种族特性弱点时伤害倍率 +0.25，如果敌人有复数的种族特性和基本属性的话伤害倍率能够叠加。

基本属性分为无、地、水、火、风。

种族特性分为兽、甲壳、不定形、无足、有翼、兽人、装甲、不死者、妖魔、龙和人。

如果攻击敌人的耐性属性的话就无法让敌人产生硬直，耐性的种类分成 REDUCE、PENETRATE 和 INVALID 三种。REDUCE 时伤害减半，敌人回避攻击的机率会变成 2 倍，PENETRATE 时伤害不会有变化，但是敌人不会产生硬直，INVALID 时伤害值会减少 99%。



神依

神依指的是导师以被称之为“神器”的武器为“型”，让契约的天族将其缠绕，两者合为一体的融合变身。这是人与天族的力量结合之后的究极形态，同时也是导师的最终王牌。发动神依与天族融合的这种行为称之为“神依化”。

发动神依的方法是按下 L1 键（需要消费 1BG），神依的属性为地水火风四种，当神依的攻击进行到第三次时就会发生变化，火神依的武器会变成两米高的大剑，风神依的刀剑就会变成巨大的翅膀，水神依的弓箭会巨大化，地神依的拳头也会变得巨大化。

四属性神依秘奥义分别是火属性的**フランブレイブ**、水属性的**アクアリルムス**、风属性的**シルフィスティア**和地属性的**アーステッパー**。发动方法是在攻击时长按 R2+ ○，发动神依秘奥义需要消耗 4BG。

在神依状态的待机情况下按下 R2 键消费 1BG 即可发动让全体队员进行大回复的回复奥义。

而在攻击情况下长按 R2 键的话，就会消费 1BG 来使用强有力的绝响爆发（**バニッシュブラスト**），绝响爆发的蓄力时间比较长，不过伤害高，当敌人的 HP 在 50% 以下时伤害会变成 1.5 倍，当敌人的 HP 在 25% 以下时伤害就会变成 2.5 倍。

陷入战斗不能状态的话只要天族搭档的 HP 不为零并且 BG 在 1 以上就可以复活。在战斗时能够随时切换搭档的天族，只需要按下十字键对应方向的属性即可。



秘奥义



在剧情进行到一定程度之后就会开启秘奥义系统，需要消耗 3 的 BG，神依秘奥义需要消耗 4 的 BG，发动方法很简单，在攻击敌人时按住 R2+ ○即可。各角色的第二秘奥义（部分角色除外）需要完成各支线才能够获得，第二秘奥义需要消耗 5BG 并需要在 4 连携以上（包括 4 连携）按住 R2+ ○才能发动。至于特典附送的历代角色秘奥义，则需要消耗 4BG 并要求连击数在 50hit 以上才能发动，每场战斗只能发动一次。

战斗行动（バトルアクト）

景点探索、发现石碑或者史雷升级时可以获得 AP，AP 用于装备效果范围为整个队伍的战斗行动技能，例如自动防御、使用左摇杆直接可以进行 Free Line 移动（通常情况下是需要 L2+ 左摇杆）、防御 1 秒之后操作角色身上就会出现特殊的演出效果而这时候攻击敌人时各种特殊攻击效果的发生倍率就会翻倍（玩过《圣恩传说 f》和《无尽传说 2》的玩家想必不会陌生）等等，习得方法除了在流程中获得之外，完成特定的条件（例如使用侧移回避 SC100 次、使用神依 5 次等等）也能够获得。



状态异常

在战斗时如果被敌人的特殊攻击打中的话，一定几率会陷入异常状态之中，在异常状态之中无法回复 HP，角色陷入气绝状态的几率会场变成 2 倍，与目前所处的异常状态对应的能力变化效果就会消失。每个角色在战斗时如果陷入异常状态的话一般是使用**パナシーアボトル**或者对应的天响术来解除状态。

基本的状态异常为**マヒ**（麻痹）、火伤、钝足、猛毒和疲劳五种。除了这五种之外还有**咒い**（诅咒）、石化、状态异常无效和战斗不能这四种特殊状态。

其中咒い只有两种状态下会出现，一种是在完成四个试炼神殿的试练前进入灾祸显主的领域之中进行战斗，一种是与隐藏迷宫的 BOSS **ドラゴンゾンビ**进行战斗时，BOSS 所使用的术技里有一招是可以让我方成员陷入诅咒状态的。

石化状态在主线里会出现一次，在支线里会出现三次，预防方法有两种，一种是合成出**セイム** 6 的技能**イージス**，一种是与德泽尔进行神依（与扎比达进行神依也依然会被石化），如果未满足以上条件的话只能通过让角色陷入战斗不能状态之后使用**ライフボトル**等手段复活角色来继续战斗。

与PS3各作的联动

如果玩家的 PS3 里有各作《传说》的游戏存档，那么在开始游戏的时候就能够获得对应作品的特典。

PS3 各作《传说》存档对应的联动饰品如下：

《宵星传说》	尤利的人偶
《圣恩传说f》	机械索菲的人偶
《无尽传说》	裘德和米拉的人偶
《无尽传说2》	路德加的人偶
《仙乐传说 混合包》的《仙乐传说》	罗伊德的人偶
《仙乐传说 混合包》的《TOS 拉塔特斯克的骑士》	玛露塔的人偶

标题画面 通关后游戏开头的标题画面会产生变化。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

角色使用心得

史雷



虽然是系列唯一一个苍破刃和魔神剑都没学的男主角，史雷的特技和奥义的属性在队伍里是最全的，从牵制类到直线、周身范围类的特技和奥义都有，在中期习得了地龙连牙斩和秋沙雨之后连击的段数也能上升一个台阶。瞬迅剑及其两个上级奥义的冲刺效果也十分出色，在乱战里被敌人包围时把操作模式调成**マニュアル**使用瞬迅剑、太刀红莲和绝风冲破可以迅速突围。奥义咒护暴阵可以看做是物理式的**ネガティブホルダ**－，配合其他前卫队友的攻击可以很好地牵制对手。



特技

通常	袭牙	斩钢	三鹰	落星
左摇杆上下	真牙	虎牙破斩	地龙连牙斩	秋沙雨
左摇杆左		水零刺	旋狼牙	冰月翔闪
左摇杆右		爆炎剑	邪灵一闪	热波旋风阵

特技名	消耗SC	连击数	属性	效果	特征
袭牙	5	1	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
真牙	4	1	风	5%的几率让敌人陷入气绝状态	使用左摇杆↑↓发动时有浮空效果（小）
斩钢	7	2	无、装甲	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
虎牙破斩	10	2	无、兽人	50%的几率让攻击力上升	浮空效果（小）
地龙连牙斩	12	5	地、龙	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
秋沙雨	21	9	水、甲壳	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）
水零刺	8	2	水、无足	50%的几率让术防御上升	吹飞效果（小）
旋狼牙	11	4	风、兽	50%的几率让集中力上升	吹飞效果（小）、浮空效果（小）
冰月翔闪	16	6	地、水、有翼	10%的几率吸收敌人的HP	浮空效果（小）
爆炎剑	11	3	火	50%的几率让术攻击上升	吹飞效果（小）、浮空效果（小）
邪灵一闪	13	2	无、不死者	15%的几率吸收敌人的SC	浮空效果（小）
热波旋风阵	26	8	火、风、不定形	5%的几率让敌人陷入气绝状态	让敌人起身、浮空效果（大）

奥义

奥义名	消耗SC	连击数	属性	效果	特征	上位奥义
碎尘牙	10	2	地、甲壳	20%的几率减少敌人的防御力	浮空效果（小）	无影冲
无影冲	17	5	无、不定形	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）	雅流炎舞
雅流炎舞	26	5	火	20%的几率减少敌人的术攻击	浮空效果（大）	–
瞬迅剑	12	1	无	20%的几率减少敌人的攻击力	贯通	太刀红莲
太刀红莲	20	2	火、风、无足	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）、贯通	绝风冲破
绝风冲波	28	3	风、装甲	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）、贯通	–
刹空冲	14	2	水、风	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）	断空剑
断空剑	22	4	风	20%的几率减少敌人的集中力	浮空效果（大）、吸引效果	咒护暴阵
咒护暴阵	25	6	地、风、不死者	5%的几率让敌人陷入气绝状态	吸引效果、可以在空中发动	–
天泷破	11	2	水	20%的几率减少敌人的术防御	浮空效果（小）	狮子战吼
狮子战吼	24	2	地、兽	25%的几率让敌人倒地	浮空效果（小）、吹飞效果（大）	爆雷狮吼阵
爆雷狮吼阵	37	5	水、风、兽人	25%的几率让敌人倒地	吹飞效果（大）、吸引效果	–
七星集气法	71	0	无	回复711的HP	日本7–11店头特典DLC	–

特殊攻击

特殊攻击	连击数	属性	效果
パ–トナ–ブラスト	3	无	25%的几率让敌人陷入气绝状态
ブロウブラスト	1	无	99.9%的几率让敌人倒地
チェインブラスト	2	无	10%的几率吸收敌人的SC

秘奥义

秘奥义名	消耗BG	连击数	属性	发动方法	习得方法
雷迅双豹牙	3	8	无、兽	连携中长按R2+○键	主线剧情中习得
烈震神雷牙	5	13	无	连携次数至4的倍数时长按R2+○键	支线“セルゲイの騎士道”
アルティメットエレメンツ	6	11	无	习得战斗行动“フレンド リンク”，并且史雷的BG在9以上，其他所有队友（包括待机的天族）处于可发动秘奥义的状态。首先操作史雷使用他个人的秘奥义，在史雷的秘奥义发动旗舰依次按住方向键↑连按10次○键发动莱拉的秘奥义，在莱拉秘奥义发动期间按住方向键↓连按15次○键发动艾多娜的秘奥义，在艾多娜奥义发动期间按住方向键→连按20次○键发动扎比达的秘奥义，在扎比达奥义发动期间按住方向键←连按25次○键发动米库里欧的秘奥义，在米库里欧奥义发动期间连按30次○键，如果这时候史雷的秘奥义在6以上的话就能够发动アルティメットエレメンツ。	调查了所有的石碑

最后的诺尔敏

集齐了49只诺尔敏之后在宿屋休息就会出现新剧情，前往火の试练神殿イグレイン与最后的诺尔敏フェニックス进行战斗。看过《圣斗士星矢》黄道十二宫篇～海皇篇的玩家们对这个诺尔敏的招式一定非常熟悉。

官方推荐连段・史雷

●高威力特技：用奥义瞄准敌人的弱点→虎牙破斩→地龙连牙斩→热波旋风阵

●利用伤害补正提高秘奥义威力：用奥义瞄准敌人的弱点→爆炎剑→太刀红莲→雅流炎舞→秘奥义

●以切换操作角色为前提：用奥义瞄准敌人的弱点→咒护暴阵→三鹰→秋沙雨→切换操作角色

●让敌人气绝＋秘奥义：用奥义瞄准敌人的弱点→斩钢→三鹰→如果敌人气绝的话就侧移→瞬迅剑 2 ～ 3 次→秘奥义

●用神依化接上连段：用奥义瞄准敌人的弱点→无影冲→地龙连牙斩→热波旋风阵→神依化

●用侧移中断连携后接上其他连段：用奥义瞄准敌人的弱点→斩钢→碎尘牙→热波旋风阵→侧移→瞬迅剑→其他连段

艾莉夏



由于本篇里入队时间很短，所以估计玩家们在本篇里没多少可操作的时间，不过在日后谈全程入队，所以在日后谈里用上艾莉夏的地方还是挺多的。艾莉夏的攻击速度与史雷和罗泽相比要慢一些，但是攻击范围更广，对于习惯操作灵活型角色的玩家来说一开始上手会有些吃力，不过一旦习惯之后就能够在杂兵战中很好地发挥出艾莉夏的实力。



特技

通常	瞬华	旋华	散华	龙华
左摇杆上下	斩华	蛇垂华	飞燕月华	星天裂华
左摇杆左		灭升雅	夜叉燕	四十雀
左摇杆右		葬炎雅	海龙旋	雾冰裂火

特技名	消耗SC	连击数	属性	效果	特征
瞬华	5	1	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
斩华	6	1	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	使用左摇杆↑↓发动时有浮空效果（小）
旋华	6	2	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）
蛇垂华	9	1	无、无足	10%的几率吸收敌人的HP	吸引效果
灭升雅	10	3	地	50%的几率让防御力上升	浮空效果（小）
葬炎雅	13	2	火、不死者	50%的几率让术攻击上升	吹飞效果（小）
散华	7	3	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	吹飞效果（小）
龙华	6	2	无、龙	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）
飞燕月华	14	2	无、妖魔	50%的几率让攻击力上升	浮空效果（大）
星天裂华	19	5	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）
夜叉燕	16	3	风、有翼	50%的几率让集中力上升	吹飞效果（小）
四十雀	24	5	地、风、有翼	10%的几率吸收敌人的HP	浮空效果（小）、吹飞效果（小）
海龙旋	18	2	水、龙	50%的几率让术防御上升	吹飞效果（小）
雾冰裂火	30	6	火、水、不定形	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）、吹飞效果（大）

奥义

奥义名	消耗SC	连击数	属性	效果	特征	上位奥义
魔神剑	12	1	无、妖魔	5%的几率让敌人陷入气绝状态	贯通	裂驱枪
裂驱枪	14	1	无、兽	20%的几率减少敌人的集中力	贯通	–
橹独乐	17	2	无	25%的几率让敌人倒地	–	落星冻雅
落星冻雅	22	4	地、水	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）	–
旋光连舞	26	2	无	20%的几率减少敌人的攻击力	浮空效果（小）	斩钢炎旋舞
斩钢炎旋舞	36	6	火、风	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）	–
逆云雀	22	4	水、风、有翼	20%的几率减少敌人的术防御	浮空效果（大）、吸引效果	热震集气法
热震集气法	40	3	火、地	回复HP	浮空效果（小）	–

特殊攻击

特殊攻击	连击数	属性	效果
パートナーブラスト	1	无	25%的几率让敌人陷入气绝状态
ブロウブラスト	1	无	99.9%的几率让敌人倒地
チェインブラスト	3	无	10%的几率吸收敌人的SC

秘奥义

秘奥义名	消耗BG	连击数	属性	发动方法	习得方法
翔破裂光闪	3	13	无	连携中长按R2+○键	称号升级获得
皇刃苍天冲	5	15	无	连携次数至4的倍数时长按R2+○键	日后谈DLC里打倒マルトラン后
活伸棍・神乐	4	22	无	在50连击以上连携中长按R2+○键，每场战斗只能使用一次	特典DLC

装备品数量 玩家手上可持有的装备品数量上限为690个。



官方推荐连段·艾莉夏

●利用伤害补正提高秘奥义威力：用奥义瞄准敌人的弱点→葬炎雅→裂驱枪→斩钢炎旋舞→秘奥义

●一边回复一边输出伤害：用奥义瞄准敌人的弱点→旋华→热震集气法 ×2 次

●让敌人气绝＋秘奥义：用奥义瞄准敌人的弱点→旋华→散华→如果敌人气绝的话就侧移→裂驱枪 ×2 ~ 3 次→秘奥义

●用侧移中断连携后接上其他连段：用奥义瞄准敌人的弱点→旋华→夜叉燕→突进→斩钢炎旋舞→其他连段

罗泽

如果用历代作角色来比喻罗泽的战斗风格的话，那就是“{（《圣洁传说》的安洁＋《无尽传说 2》的双刀形态路德加）– 空战要素 }÷2”，使用小刀的女性角色第一人就会让人想起安洁，不过罗泽的战斗风格应该是比较向着双刀形态的路德加看齐，更何况罗泽还能使用路德加的刺宴。罗泽的动作十分灵活，虽然武器的攻击不高，但是罗泽的装饰品已经被另一把小刀代替，所以按照简单粗暴的罗伊德式双刀流届时的话，伤害输出就是 1+1=2 倍。不过在操作史雷的时候建议一定要设置好罗泽的作战设定，否则当罗泽对着正在咏唱的敌人使用奥义那真是让人抓狂。

特技

通常	刺穿	闪交	弧闪	雷闪
左摇杆上下		剃镰	刺宴	刺宴乱牙
左摇杆左	赤闪	罗刹咬	裂泉雅	星孔雀
左摇杆右		魔神剑·双牙	牙修罗	我兽冥幻

特技名	消耗SC	连击数	属性	效果	特征
刺穿	5	2	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
朱闪	4	1	火	50%的几率让术攻击上升	使用左摇杆↑↓发动时有浮空效果（小）
闪交	6	2	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
剃镰	9	2	地	50%的几率让防御力上升	浮空效果（小）、吸引效果
罗刹咬	10	3	风、无足	50%的几率让集中力上升	浮空效果（小）
魔神剑·双牙	13	4	无、妖魔	50%的几率让攻击力上升	–
弧闪	10	4	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）
雷闪	9	1	水、风	5%的几率让敌人陷入气绝状态	贯通
刺宴	12	4	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）
刺宴乱牙	19	8	无	10%的几率吸收敌人的HP	浮空效果（小）
裂泉雅	10	3	火、水	15%的几率吸收敌人的SC	吹飞效果（小）、浮空效果（小）
牙修罗	14	6	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
星孔雀	16	3	无、有翼	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
我兽冥幻	22	4	地、不死者	50%的几率让防御力上升	吹飞效果（大）

奥义

奥义名	消耗SC	连击数	属性	效果	特征	上位奥义
水芭蕉	8	3	水	20%的几率减少敌人的术防御	–	冰影身
冰影身	12	3	地、水、无足	5%的几率让敌人陷入气绝状态	吹飞效果（小）	业华炯乱
业华炯乱	26	6	地、兽	20%的几率减少敌人的术攻击	吹飞效果（小）	–
双牙斩	7	2	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）	袭爪雷斩
袭爪雷斩	13	4（空中为3）	水、风、装甲	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大），在空中发动时浮空效果（小）	灼火燎岚
灼火燎岚	30	6	火、风	15%的几率吸收敌人的SC	浮空效果（大）	–
卧龙闪	10	1	无、龙	5%的几率让敌人陷入气绝状态	可以空中发动	梦双香
梦双香	22	2	风、不定形	20%的几率减少敌人的集中力	可以空中发动	凤凰天驱
凤凰天驱	32	5	火、有翼	25%的几率让敌人倒地	吹飞效果（小）、贯通、可以空中发动	
幻针·土龙	10	2	地、无足	20%的几率减少敌人的防御力	浮空效果（大）	幻针·水镜
幻针·水镜	14	1	水、妖魔	20%的几率减少敌人的术防御	可以防御敌人的射击类攻击	幻针·伏龙
幻针·伏龙	19	4	火、地、龙	0.5%的几率可以一击击破敌人	浮空效果（大）	–

特殊攻击

特殊攻击	连击数	属性	效果
パ–トナ–ブラスト	1	无	25%的几率让敌人陷入气绝状态
ブロウブラスト	1	无	99.9%的几率让敌人倒地
チェインブラスト	2	无	10%的几率吸收敌人的SC

秘奥义

秘奥义名	消耗BG	连击数	属性	发动方法	习得方法
岚月流·翡翠	3	8	无	连携中长按R2+○键	升级习得
ミリアド·サ–クラ–	5	18	无	连携次数至4的倍数时长按R2+○键	支线“华の在处”

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

天响术的咏唱 在咏唱完天响术之后按住×键不动的话角色就会一直维持在咏唱状态，这时候可以进行目标的切换或者切换至上级天响术咏唱等行动。

官方推荐连段・罗泽

●从空中攻击复数的敌人：用奥义瞄准敌人的弱点→卧龙闪→梦双香→凤凰天驱→业华炯乱

●利用伤害补正提高秘奥义威力：用奥义瞄准敌人的弱点→魔神剑・双牙→袭爪雷斩→灼火燎岚→梦双香→秘奥义

●使用“梦双香”来进行伤害输出：用奥义瞄准敌人的弱点→梦双香 ×2 ～ 4 次

●让敌人气绝＋秘奥义：用奥义瞄准敌人的弱点→闪交→刺宴→雷闪→如果敌人气绝的话就侧移→卧龙闪 ×2 ～ 3 次→秘奥义

●用神依化接上连段：用奥义瞄准敌人的弱点→剃镰→刺宴→刺宴双牙→幻针・水镜→神依化

●用侧移中断连携后接上其他连段：用奥义瞄准敌人的弱点→闪交→裂泉雅→星孔雀→突进→水芭蕉→其他连段



莱拉与火神依

莱拉的火力输出十分猛烈，她的特技基本都是以周身为主，天响术则分为**ヒ－トレッド**和**フォトンブレイズ**两类，**ヒ－トレッド**类是周身范围的攻击，顺序是**ヒ－トレッド→ブリッツフレイム→トルネ－ドファイア**，当被敌人包围时**ブリッツフレイム**是比较派的上用场的，主要是范围比较大而且附带吹飞效果。而**フォトンブレイズ**类则是较远距离的攻击，最上级的天响术可以以目标敌人为中心，攻击到其周身的敌人。整体来说莱拉比较适合近身战，及时回避敌人的攻击并使用**ヒ－トレッド**类的天响术是最有效率的。

火神依是最早可以使用的神依，拿着把大剑在杂兵群里战斗有种在打《无双》类游戏的错觉。火神依的大剑对周身范围的攻击比较有利，比较实用的天响术是**カラミティフレア**和**エンシェントノヴァ**，**カラミティフレア**对正前方范围的敌人可以起到推阻效果，在杂兵战时把握好距离之后用**カラミティフレア**的话简直像是在用推土机。火神依的回复奥义是能够让我方角色的 HP 上限增加同时回复 HP。

特技

通常	小节	花道	诗舞	天红
左摇杆上下	怀纸	羽二重	龙神乐	双面物
左摇杆左	怀纸	三番叟	拍子舞	狂乱舞
左摇杆右	怀纸	三番叟	拍子舞	狂乱舞

特技名	消耗SC	连击数	属性	效果	特征
小节	4	2	火	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）
花道	8	2	火、兽人	5%的几率让敌人陷入气绝状态	吸引效果
诗舞	6	3	火、装甲	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）
天红	12	1	火、兽	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）、贯通
怀纸	6	1	火	5%的几率让敌人陷入气绝状态	使用左摇杆↑↓发动时有浮空效果（小）
羽二重	8	2	火、有翼	50%的几率让术攻击上升	浮空效果（小）
龙神乐	13	4	火、龙	25%的几率让敌人倒地	贯通
三番叟	10	3	火、甲壳	50%的几率让防御力上升	–
双面物	16	3	火、不定形	10%的几率吸收敌人的HP	浮空效果（小）、贯通
拍子舞	10	4	火、无足	50%的几率让攻击力上升	–
狂乱舞	22	4	火、妖魔	50%的几率让集中力上升	浮空效果（大）、吹飞效果（大）

天响术

天响术	消耗SC	咏唱时间	连击数	属性	效果	特征	上位天响术
ヒ-トレッド	10	1.33秒	1	火、水	25%的几率让敌人倒地	吹飞效果（大）	ブリッツフレイム
ブリッツフレイム	14	2.33秒	5	火	6%的几率让敌人陷入火伤状态	让敌人起身、浮空效果（大）	トルネ-ドファイア
トルネ-ドファイア	19	3.33秒	7	火、风	15%的几率吸收敌人的SC	让敌人起身、吸引效果、浮空效果（大）	–
フォトンブレイズ	13	1.33秒	1	火、甲壳	5%的几率让敌人陷入火伤状态	浮空效果（小）	バ-ンストライク
バ-ンストライク	19	2.33秒	6	火、风	20%的几率减少敌人的集中力	让敌人起身、浮空效果（小）、吹飞效果（大）	イグニ-トフォトン
イグニ-トフォトン	26	3.33秒	5	火	7%的几率让敌人陷入火伤状态	让敌人起身、浮空效果（大）	–
スピリッツスレイブ	12	2.67秒	2	无	5%的几率让敌人陷入麻痹状态	让敌人起身、浮空效果（小）	–
ライトニングブラスタ-	29	4秒	3	水、风	5%的几率让敌人陷入气绝状态	让敌人起身、吹飞效果（大）	–
アスティオン	30	2.5秒	1	火	回复HP、回复SC、追加术攻击上升BUFF	–	リフレッシュ
リフレッシュ	41	4.67秒	1	火	回复HP、回复SC、解除火伤状态	–	–

特殊攻击

特殊攻击	连击数	属性	效果
パ-トナ-ブラスト	4	火	25%的几率让敌人陷入气绝状态
ブロウブラスト	1	火	99.9%的几率让敌人倒地
チェインブラスト	2	火	10%的几率吸收敌人的SC

秘奥义

秘奥义名	消耗BG	连击数	属性	发动方法	习得方法
焰舞炼击波	3	6	火	连携中长按R2+○键	称呼升级获得
プライマリィ・インブレイス	5	13	火	连携次数至4的倍数时长按R2+○键	支线“湖の乙女”
サイレント・エンド	4	4	无	在50连击以上连携中长按R2+○键，每场战斗只能使用一次	特典DLC

官方推荐连段・莱拉

●利用中断咏唱来实现的连段：双面物→怀纸→三番叟→拍子舞→咏唱天响术中断→怀纸

●近距离使用天响术进行伤害输出：侧移 ×2 次→トルネ－ドファイア→ライトニングブラスタ－



火神依奥义

通常	燃ゆる弧月	吼ゆる热刃	映ゆる炼狱
左摇杆上下	剥ぐは炎弹	断つは溪谷	建つは血塔
左摇杆左	朱の新月	红の障壁	绯の十六夜
左摇杆右			

奥义	消耗SC	连击数	属性	效果	特征
燃ゆる弧月	6	2	火、无足	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）
剥ぐは炎弹	10	1	火、兽	20%的几率减少敌人的术防御	–
朱の新月	12	2	火、不死者	20%的几率减少敌人的术攻击	吹飞效果（小）
吼ゆる热刃	10	3	火、兽人	20%的几率减少敌人的集中力	浮空效果（小）
断つは溪谷	16	3	火、水、甲壳	7%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）
红の障壁	19	4	火、装甲	7%的几率让敌人陷入气绝状态	–
映ゆる炼狱	20	4	火、风、不定形	5%的几率让敌人陷入火伤状态	浮空效果（大）、吹飞效果（小）
建つは血塔	26	3	火、有翼	9%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）
绯の十六夜	32	4	火、风、龙	25%的几率让敌人倒地	浮空效果（小）

火神依天响术

天响术	消耗SC	咏唱时间	连击数	属性	效果	特征	上位天响术
バ–ニングエコ–	16	0.83秒	2	火	10%的几率吸收敌人的HP	–	ブレイズスウォ–ム
ブレイズスウォ–ム	20	1.5秒	5	火、风	6%的几率让敌人陷入火伤状态	让敌人起身、浮空效果（大）	カラミティフレア
カラミティフレア	26	2.33秒	7	火、地、妖魔	7%的几率让敌人陷入火伤状态	让敌人起身、吹飞效果（大）	エンシェントノヴァ
エンシェントノヴァ	32	2.83秒	1	火、水	0.5%的几率一发击破敌人	让敌人起身、浮空效果（大）	–

特殊攻击

特殊攻击	连击数	属性	效果
回复奥义	1	火	回复HP、30秒内HP最大值增加20%
ブラスト（火神・奉凰）	1	火	吸收SC、30%的几率让敌人陷入气绝状态、80%的几率增加BG槽；让敌人起身、

火神依秘奥义

秘奥义名	消耗BG	连击数	属性	发动方法	习得方法
フランブレイブ	4	4	火	连携中长按R2+○键	主线获得

官方推荐连段・火神依

●利用中断咏唱来实现的连段：剥ぐは炎弹→断つは溪谷→咏唱天响术中断→燃ゆる弧月→吼ゆる热刃→咏唱天响术中断→朱の新月→红の障壁

●利用伤害补正提高秘奥义威力：神依化自动发动火神・奉凰→カラミティフレア→吼ゆる热刃→绯の十六夜→秘奥义→其他连段

米库里欧与水神依



米库里欧的特技都是棍术（虽然武器是杖），如果各位读者曾在《无尽传说》或者《无尽传说2》里操作过蕾娅的话估计能很快适应棍术的操作。米库里欧整体来说在队伍里是属于回复役，他的天响术大多都是以直线攻击为主，攻击范围相对其他三人来说比较狭窄，不过水神依的远程奥义和天响术倒是弥补了这一缺点。

水神依的整体性能在各神依之中是最为出色的，奥义攻击都是远程攻击，天响术**トリニティアロ－**附带的硬直效果在BOSS战非常有帮助（前提是BOSS是非水耐性而且种族是甲壳系），**メイルシュトロ－ム**以敌人周身范围进行攻击的效果可以看做是小型的**タイダルウェイブ**。水神依的回复奥义是对我方角色进行单体的大回复，在BOSS战时非常有用。

特技

通常	达水	斩水	翔水	绝冰
左摇杆上下	旋峰	圆月轮	苍沙阵	六行六连
左摇杆左	旋峰	胧月夜	升扫击	破净燕
左摇杆右	旋峰	胧月夜	升扫击	破净燕

特技名	消耗SC	连击数	属性	效果	特征
达水	5	1	水	5%的几率让敌人陷入气绝状态	贯通
斩水	6	2	水	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）、吸引效果、贯通
翔水	10	2	水	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）
绝冰	11	2	地、水、兽人	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）、吹飞效果（小）
旋峰	4	1	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
圆月轮	9	4	无	50%的几率让攻击力上升	浮空效果（小）
苍沙阵	11	4	水、不死者	15%的几率吸收敌人的SC	浮空效果（小）、吸引效果
六行六连	16	6	无	50%的几率让集中力上升	–
胧月夜	11	2	水、不定形	50%的几率让术防御上升	–
升扫击	13	3	水、装甲	10%的几率吸收敌人的HP	浮空效果（大）
破净燕	21	2	火、水、有翼	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）

天响术

天响术	消耗SC	咏唱时间	连击数	属性	效果	特征	上位天响术
ツインフロウ	10	1.33秒	2	水	5%的几率让敌人陷入猛毒状态	贯通	フリ–ズランサ–
フリ–ズランサ–	14	2.33秒	3	地、水、装甲	6%的几率让敌人陷入猛毒状态	让敌人起身、贯通	アクアサ–ペント
アクアサ–ペント	19	3.67秒	5	水、无足	7%的几率让敌人陷入猛毒状态	让敌人起身、浮空效果（小）、吹飞效果（大）、贯通	–
アイスシア–ズ	12	1.47秒	2	地、水、甲壳	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）	スプラッシュ
スプラッシュ	18	2.33秒	3	水	5%的几率让敌人陷入气绝状态	让敌人起身、浮空效果（小）	ヴァイオレットハイ
ヴァイオレットハイ	26	4秒	7	火、水、不死者	5%的几率让敌人陷入气绝状态	让敌人起身、浮空效果（大）	–
マインド スレイブ	12	2.67秒	2	无	5%的几率让敌人陷入麻痹状态、夺取敌人的术攻击上升BUFF	让敌人起身、浮空效果（小）	–
レジストエイド	30	2.67秒	1	水	回复HP、追加术防御上升BUFF	–	レリ–フヒ–ル
レリ–フヒ–ル	42	4.67秒	1	水	回复HP、解除麻痹状态与猛毒状态	–	–

特殊攻击

特殊攻击	连击数	属性	效果
パ–トナ–ブラスト	2	水	25%的几率让敌人陷入气绝状态
ブロウブラスト	1	水	99.9%的几率让敌人倒地
チェインブラスト	1	水	10%的几率吸收敌人的SC

秘奥义

秘奥义名	消耗BG	连击数	属性	发动方法	习得方法
クリアレスト・ロッド	3	4	水	连携中长按R2+○键	称号升级获得
冰尘封浊杀	5	14	地、水	连携次数至4的倍数时长按R2+○键	支线“亲友”
ファイナルプレイヤ–	4	16	水	在50连击以上连携中长按R2+○键，每场战斗只能使用一次	特典DLC

官方推荐连段·米库里欧

●利用中断咏唱来实现的连段：旋峰→圆月轮→苍沙阵→咏唱天响术然后中断→旋峰

●从远距离来用天响术连段：后退 ×2 次→ヴァイオレット ×2 次



水神依奥义

通常	苍の四连	苍海の八连	苍穹の十二连
左摇杆上下	穿つは颚	涌くは浊刃	卷くは涡潮
左摇杆左	分けし天泷	断ちし散水	散りし六星
左摇杆右	分けし天泷	断ちし散水	散りし六星

奥义	消耗SC	连击数	属性	效果	特征
苍の四连	7	4	水	5%的几率让敌人陷入气绝状态	贯通
穿つは颚	10	1	水、兽	20%的几率减少敌人的术防御	吹飞效果（小）、贯通、倒地效果（仅限体型小的敌人）
分けし天泷	5	1	水、兽人	10%的几率吸收敌人的HP	–
苍海の八连	14	8	水	7%的几率让敌人陷入气绝状态	吹飞效果（小）、贯通
涌くは浊刃	16	4	水、有翼	20%的几率减少敌人的术防御	吹飞效果（小）、贯通
断ちし散水	13	3	水、不死者	10%的几率吸收敌人的HP	命中敌人时扩散
苍穹の十二连	22	12	水、装甲	5%的几率让敌人陷入猛毒状态	贯通
卷くは涡潮	32	4	水、妖魔	20%的几率减少敌人的术防御	吹飞效果（小）、贯通
散りし六星	28	7	水、龙	10%的几率吸收敌人的HP	浮空效果（小）、吹飞效果（小）、贯通

水神依天响术

天响术	消耗SC	咏唱时间	连击数	属性	效果	特征	上位天响术
バブルアロ–	16	0.83秒	4	水	5%的几率让敌人陷入猛毒状态	–	アロ–レイン
アロ–レイン	20	1.77秒	5	水	20%的几率减少敌人的术防御	让敌人起身	トリニティアロ–
トリニティアロ–	24	2.17秒	4	水、甲壳	9%的几率让敌人陷入气绝状态	让敌人起身、浮空效果（大）、贯通	メイルシュトロ–ム
メイルシュトロ–ム	36	3.17秒	8	水	0.5%的几率一发击破敌人	吸引效果、让敌人起身	–

特殊攻击

特殊攻击	连击数	属性	效果
回复奥义	1	水	回复约50%HP、解除异常状态（除了石化与诅咒）
ブラスト（水神・清龙）	2	水	吸收SC、30%的几率让敌人陷入气绝状态、80%的几率增加BG槽；让敌人起身、贯通

水神依秘奥义

秘奥义名	消耗BG	连击数	属性	发动方法	习得方法
アクアリムス	4	11	水	连携中长按R2+○键	主线获得

官方推荐连段・水神依

●从远距离对正面的敌人进行连段：穿つは顎→苍海の八连→トリニティアロ–

●在通常状态下 3 连携之后的连段：神依化自动发动水神・清龙→メイルシュトロ–ム→水神・清龙→秘奥义→其他连段



艾多娜与地神依

艾多娜的特技十分有特色，不得不说每作的萝莉类角色都受到制作组的厚爱，不过适应起来稍微需要些时间。天响术方面则多是以制约敌人行动的类型为主，**エアプレッシャ–**和**インブレイスエンド**都是属于范围类攻击，用起来也十分爽快，**インブレイスエンド**的攻击范围在各角色的天响术里算是范围非常出类拔萃的一个，而**ロックトリガ–**类的天响术需要一定的连击数才能发动，对于喜欢进行远程战斗的玩家来说用处不太大。

地神依的物理攻击输出比较大，但是攻击范围是四属性神依里最短的，天响术里比较实用的是**クリスタルタワ–**和**グランドシェイカ–**，但是两者的攻击范围都比较小，在乱战时的牵制效果有限。不过回复奥义的**フェアリ–サ–クル**比较出色，能够给我方某个角色为中心的范围内回复 HP，并给敌人造成伤害。

特技

通常	快晴	虹霓	夕立	振雹
左摇杆上下	晴天	雨宿	暴风雨	五月晴
左摇杆左	晴天	昙天	粉雪	樱吹雪
左摇杆右				

特技名	消耗SC	连击数	属性	效果	特征
快晴	5	1	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	吹飞效果（小）
晴天	4	1	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	使用左摇杆↑↓发动时有浮空效果（小）
虹霓	6	1	地	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
雨宿	9	3	水、兽	15%的几率吸收敌人的SC	浮空效果（大）
昙天	11	2	无、龙	50%的几率让攻击力上升	–
夕立	10	4	地、风	5%的几率让敌人陷入气绝状态	吸引效果
暴风雨	15	6	风、有翼	10%的几率吸收敌人的HP	–
振雹	14	3	地、水	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）
粉雪	17	4	水、妖魔	50%的几率让防御力上升	浮空效果（大）
五月晴	19	6	无、不定形	10%的几率吸收敌人的HP	浮空效果（大）
樱吹雪	22	6	风、兽人	50%的几率让集中力上升	–

天响术

天响术	消耗SC	咏唱时间	连击数	属性	效果	特征	上位天响术
ロッククランス	10	1.33秒	1	地、兽	5%的几率让敌人陷入钝足状态	浮空（大）	エアプレッシャ–
エアプレッシャ–	14	2.33秒	4	地、风、装甲	20%的几率减少敌人的集中力	让敌人起身	インブレイスエンド
インブレイスエンド	19	3.33秒	5	地、水、不死者	7%的几率让敌人陷入钝足状态	让敌人起身	–
ロックトリガ–	12	1.33秒	1	地	5%的几率让敌人陷入钝足状态	10连击时发动、浮空效果（小）	グラヴィトリガ–
グラヴィトリガ–	19	2.33秒	3	地、风、甲壳	10%的几率吸收敌人的HP	20连击时发动、让敌人起身、吸引效果、浮空效果（大）	クウェイクトリガ–

天响术	消耗SC	咏唱时间	连击数	属性	效果	特征	上位天响术
クウェイクトリガ–	23	3.33秒	4	地、装甲	20%的几率减少敌人的防御力	30连击时发动、让敌人起身、浮空效果（大）	–
レジストスレイブ	12	2.67秒	2	无	5%的几率让敌人陷入麻痹状态、夺取敌人的术防御上升BUFF	让敌人起身、浮空效果（小）	–
バリア–	34	3.33秒	1	地	范围回复HP、追加防御力上升BUFF	–	ハ–トレスサ–クル
ハ–トレスサ–クル	50	5.33秒	3	地	范围回复HP、解除钝足状态	–	–

特殊攻击

特殊攻击	连击数	属性	效果
パ–トナ–ブラスト	2	地	25%的几率让敌人陷入气绝状态
ブロウブラスト	1	地	99.9%的几率让敌人倒地
チェインブラスト	3	地、水	10%的几率吸收敌人的SC

秘奥义

秘奥义名	消耗BG	连击数	属性	发动方法	习得方法
ヴェネレイト・マイン	3	3	地	连携中长按R2+○键	称呼升级获得
シュ–ティングスタ–	5	27	无	连携次数至4的倍数时长按R2+○键	支线“地の兄妹”

官方推荐连段・艾多娜

●利用中断咏唱来实现的连段：快晴→雨宿→暴风雨→咏唱天响术中断→突进→雨宿→粉雪→咏唱天响术中断→突进

●利用时间差的术来进行连段：グラヴィトリガ–→クウェイクトリガ–→待机切断连携→侧移 ×2次→エアプレッシャ–×2次→天响术发动时待机等SC回复→快晴→雨宿→暴风雨→五月晴→グラヴィトリガ–发动→快晴→虹霓→夕立→クウェイクトリガ–发动



地神依奥义

通常	舞うは黄砂	鸣るは残响	握るは尘芥
左摇杆上下	驱ける巨魁	拒む岩壁	乱れる弧投
左摇杆左	流动の大地	灵命の脉动	土流の碑文
左摇杆右			

奥义	消耗SC	连击数	属性	效果	特征
舞うは黄砂	9	1	地	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）
驱ける巨魁	8	1	地、装甲	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
流动の大地	11	1	地	20%的几率减少敌人的防御力	浮空效果（大）
鸣るは残响	13	1	地、有翼	12%的几率让敌人陷入气绝状态	–
拒む岩壁	15	1	地	15%的几率吸收敌人的SC	钢体、吹飞效果（小）
灵命の脉动	18	2	地、不死者	7%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大）
握るは尘芥	16	2	地	5%的几率让敌人陷入钝足状态	浮空效果（大）
乱れる弧投	30	2	地、妖魔	10%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（大，除了诺尔敏像之外）、吹飞效果（大，仅限于巨岩）
土流の碑文	36	2	地、龙	10%的几率吸收敌人的HP	浮空效果（大）、吹飞效果（大）

地神依天响术

天响术	消耗SC	咏唱时间	连击数	属性	效果	特征	上位天响术
ロックサテライト	10	0.83秒	3	地	5%的几率让敌人陷入钝足状态	–	クリスタルタワ–
クリスタルタワ–	18	1.7秒	2	地、水、甲壳	10%的几率吸收敌人的HP	让敌人起身、浮空效果（大）	グランドシェイカ–
グランドシェイカ–	30	2.17秒	2	地、风、无足	7%的几率让敌人陷入钝足状态	让敌人起身、浮空效果（大）	デッドキャプチャ–
デッドキャプチャ–	40	2秒	4	火、地、兽人	夺取敌人的攻击力上升BUFF	让敌人起身、浮空效果（大）	–

特殊攻击

特殊攻击	连击数	属性	效果
回复奥义	1	地	范围回复20%的HP、浮空效果（小）
ブラスト（地神・玄舞）	7	地	吸收SC、30%的几率让敌人陷入气绝状态、80%的几率增加BG槽；浮空效果（小）、吹飞效果（大）

地神依秘奥义

秘奥义名	消耗BG	连击数	属性	发动方法	习得方法
ア–ステッパ–	4	7	地	连携中长按R2+○键	主线获得

官方推荐连段·地神依

●利用中断咏唱来实现的连段：驱ける巨魁→鸣るは残响→咏唱天响术中断→舞うは黄砂→鸣るは残响→咏唱天响术中断→舞うは黄砂→鸣るは残响

●利用伤害补正提高秘奥义威力：神依化自动发动地神·玄舞→突进→灵命の脉动→デッドキャプチャ－→秘奥义→其他连段

德泽尔/扎比达与风神依



德泽尔和扎比达的战斗风格差不多，两人的特技都是以中距离为主，由于操作有些特色所以上手需要些难度。而天响术的实用性在四属性天族之中是最出色的，**ビジュゲイト**可以以 × 形的攻击路线攻击射程上的大量敌人，**ディバイドヒ－ト**和**ホライゾンスト－ム**能够制约正前方的敌人，**ホライゾンスト－ム**还能将远处的敌人吸引到玩家面前。

风神依的奥义用起来十分考验操作性，主要是这类在攻击的时候四处飞的角色在系列里并不多，不过由于动作十分灵活，所以敌人在不使用远距离锁定类的攻击时也很难命中玩家。在发售前很多人吐槽过风神依的造型很像高达，可谁也没想到风神依的最上级天响术**ラストフレンジ－**真的会变成浮游炮，同时这个天响术在风神依的术里是实用性最高的一个。风神依的回复奥义能够回复范围内我方成员的 HP，并吸收敌人的 SC。

特技

通常	伪善	沽圣	迟悔	愤怒
左摇杆上下	异端	高慢者	谋略者	魔术师
左摇杆左		破门者	嫉妒者	诈欺师
左摇杆右				

特技名	消耗SC	连击数	属性	效果	特征
伪善	5	2	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	吸引效果
异端	6	1	无	50%的几率让集中力上升	使用左摇杆↑↓发动时有浮空效果（小）
沽圣	7	2	无、不死者	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
高慢者	9	1	地	50%的几率让防御力上升	让敌人起身、浮空效果（小）、吹飞效果（小）
破门者	10	2	风	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
迟悔	8	3	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	吹飞效果（小）
谋略者	12	3	火、风、有翼	15%的几率吸收敌人的SC	浮空效果（大）
愤怒	10	2	风	5%的几率让敌人陷入气绝状态	–
魔术师	18	6	无、龙	5%的几率让敌人陷入气绝状态	吹飞效果（小）
嫉妒者	16	1	地、风、兽人	10%的几率吸收敌人的HP	浮空效果（大）
诈欺师	26	6	地、风、妖魔	15%的几率吸收敌人的SC	浮空效果（大）

天响术

天响术	消耗SC	咏唱时间	连击数	属性	效果	特征	上位天响术
ジルクラッカ–	10	1.33秒	3	地、风	5%的几率让敌人陷入疲劳状态	–	アベンジャ–バイト
アベンジャ–バイト	15	2.33秒	2	风、兽	6%的几率让敌人陷入疲劳状态	让敌人起身、浮空效果（小）	ビジュゲイト
ビジュゲイト	24	3.33秒	8	火、风、妖魔	7%的几率让敌人陷入疲劳状态	让敌人起身、浮空效果（大）	–
ウインドランス	9	1.33秒	1	风	25%的几率让敌人倒地	贯通	ディバイドヒ–ト
ディバイドヒ–ト	17	2.33秒	3	火、风	20%的几率减少敌人的攻击力	让敌人起身、浮空效果（小）、贯通	ホライゾンスト–ム
ホライゾンスト–ム	30	3.33秒	8	地、风、龙	20%的几率减少敌人的集中力	让敌人起身、吸引效果	–
ガ–ドスレイブ	12	2.67秒	2	无	5%的几率让敌人陷入麻痹状态、夺取敌人的防御力上升BUFF	让敌人起身、浮空效果（小）	–
コンセントレ–ト	28	2.67秒	1	风	回复HP、回复BG槽、集中力上升BUFF	–	クイックネス
クイックネス	36	4.67秒	1	风	回复HP、解除疲劳状态、移动速度提升	–	–

特殊攻击

特殊攻击	连击数	属性	效果
パ–トナ–ブラスト	1	风	25%的几率让敌人陷入气绝状态
ブロウブラスト	1	风	99.9%的几率让敌人倒地
チェインブラスト	2	风	10%的几率吸收敌人的SC

秘奥义

秘奥义名	消耗BG	连击数	属性	发动方法	习得方法
ブルタリテイウィップ	3	9	风	连携中长按R2+○键	称号升级获得，德泽尔限定
ルード ネスウィップ	3	11	风	连携中长按R2+○键	最初，扎比达限定
デッド エンド ヘブン	5	7	风	连携次数至4的倍数时长按R2+○键	支线“ザビ–ダという男”，扎比达限定

官方推荐连段・德泽尔/扎比达

●利用中断咏唱来实现的连段：伪善→破门者→嫉妒者→咏唱天响术中断→伪善

●将敌人吸引过来的连段：侧移 ×2 次→ホライゾンスト – ム→突进→伪善→高慢者→嫉妒者→欺诈师



风神依奥义

通常	迅の裂刀	龙の裂华	千の毒晶
左摇杆上下	视えぬ幻影	爆ぜぬ矛枪	果てぬ影星
左摇杆左	剃ぎて斩刀	裂きて旋风	冲きて刹阵
左摇杆右			

奥义	消耗SC	连击数	属性	效果	特征
迅の裂刀	6	1	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	浮空效果（小）
视えぬ幻影	10	3	风、不定形	20%的几率减少敌人的集中力	浮空效果（小）
剃ぎて斩刀	8	2	无	5%的几率让敌人陷入气绝状态	吸引效果
龙の裂华	10	2	风、龙	10%的几率吸收敌人的HP	浮空效果（小）、吹飞效果（大）
爆ぜぬ矛枪	14	2	火、风、装甲	15%的几率吸收敌人的SC	浮空效果（小）、吹飞效果（小）
裂きて旋风	18	5	水、风	20%的几率减少敌人的术防御	浮空效果（大）
千の毒晶	19	8	风、甲壳	5%的几率可以让敌人陷入疲劳状态	可以空中发动、浮空效果（小）
果てぬ影星	24	3	无、妖魔	9%的几率让敌人陷入气绝状态	可以空中发动、浮空效果（大）、吹飞效果（大）、贯通
冲きて刹阵	30	9	地、风	20%的几率减少敌人的防御力	可以空中发动、浮空效果（小）

风神依天响术

天响术	消耗SC	咏唱时间	连击数	属性	效果	特征	上位天响术
ゲイルファントム	12	0.97秒	1	风	5%的几率可以让敌人陷入疲劳状态	位置对调	ウェザリング
ウェザリング	14	1.57秒	1	水、风、兽人	50%的几率让术防御上升	让敌人起身、20秒内不会被敌人攻击、吹飞效果（小）	ディ–プグラッジ
ディ–プグラッジ	20	2.17秒	4	火、风、兽	7%的几率可以让敌人陷入疲劳状态	让敌人起身	ラスト フレンジ–
ラスト フレンジ–	34	3秒	6	风	0.5%的几率一发击破敌人	让敌人起身、浮空效果（小）	–

特殊攻击

特殊攻击	连击数	属性	效果
回复奥义	1	风	范围回复HP、吸收敌人SC
ブラスト（风神・百虎）	5	风	吸收SC、30%的几率让敌人陷入气绝状态、80%的几率增加BG槽

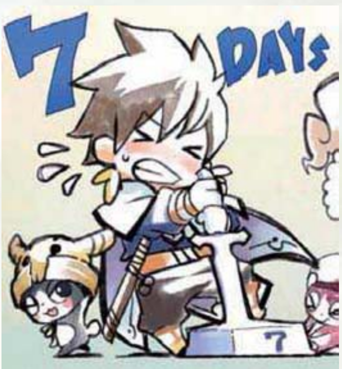
风神依秘奥义

秘奥义名	消耗BG	连击数	属性	发动方法	习得方法
シルフィステテイア	4	20	风	连携中长按R2+○键	主线获得

官方推荐连段・风神依

●利用中断咏唱来实现的连段：ディ – プグラッジ→迅の裂刀→爆ぜぬ矛枪→咏唱天响术中断→剃ぎて斩刀→爆ぜぬ矛枪

●利用伤害补正提高秘奥义威力：神依化自动发动风神・百虎→迅の裂刀→爆ぜぬ矛枪→果てぬ影星→秘奥义→其他连段









INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

流程攻略

剧情梗概

名为史雷的青年探索着被云海所包围的マビノギオ山岳遗迹。他和青梅竹马的天族青年米库里欧一起探索这个遗迹是他们的兴趣，同时也是他们每天的作业。而今天，史雷先于米库里欧发现了“导师”的壁画。

所谓的导师，便是在史雷那记录了古代传承历史的爱书《天遗见闻录》里登场的传说中的救世主。

史雷正满足于这个新发现的时候，雷电突然从云海之中劈落下来，想要退避的史雷和米库里欧被卷入到了塌陷之中，落入了遗迹的下层。

在遗迹的深处，史雷发现了倒在遗迹之中的人影，尽管说这里不应该是普通的人类能够进入的地方……不过放不下心的史雷为了帮助那个人而开始深入这个未知的遗迹。

史雷和米库里欧一边击退着因污垢而诞生的魔物・凭魔一边向着目的地前进，期间还发现了意料之外的机关，不过两人总算是来到了那个人的面前。

在地上，一个人类的女骑士倒在那里，她虽然恢复了意识，但是没有察觉到米库里欧的存在，看样子她的的确确只是个普通的“人类”。

她自称是来自王都，却不愿透露姓名，米库里欧虽然对她抱着警戒心理，但是史雷还是决定帮助她，因为他不愿扔下有困难的人不管。

マビノギオ山岳遗迹

沿着路触发剧情来到山岳遗迹的地底，米库里欧入队，前方有一样存档点，来到大的空间里之后需要使用□键来斩断蜘蛛网前进，前进到一段路之后就会进入战斗教学，途中会遇到一些石碑，当找到的时候左下角就会有语音提示。前进到高台上调查之后触发剧情，往回走到存档点的所在之处触发剧情，选项随便选，只不过演出和之后景点探索的小对话会有变化。

来到对岸和艾莉夏对话触发剧情，艾莉夏成为同行者，从旁边的门进入之后来到天族之杜**イズチ**。



剧情梗概

养育了史雷的天族之杜イズチ是被称为天族的特殊种族所居住的村庄。但是，除了像是史雷这类拥有着能够感应天族存在的灵应力的人之外，一般的人类是无法察觉到天族的存在的。

对于看不到天族的女骑士来说，史雷的言行非常地诡异。但是他能够毫无忌讳地接待没有向他透露真正来意的自己，还非常尽力地为她的归途进行着准备工作，看着这样纯朴的史雷，艾莉夏也自然而然地对他报以好感。

在出发得当天，她因这几天的无礼而向史雷道歉，并告知了自己的名字“艾莉夏”。艾莉夏告诉史雷，现在下界正被不同寻常的灾厄所侵蚀，她正是为了让这灾厄终结而一路追着导师的传承来到了这里。同时她还说，再过不久王都就将会举行纪念导师传承的圣剑祭，她向史雷发出了邀请之后便从イズチ离去，留下了“存在于传承之中的导师……我想那应该像是你这样的人物也说不定吧。”这么一句话。

就在史雷还没有来得及细细消化这些事的时候，强大的凭魔逼近了イズチ。

像是人类又像是狐狸的凭魔，这异类的姿态正是人类凭魔化之后的形态。史雷和米库里欧与イズチ的天族们一起将这狐狸凭魔赶跑了。

史雷想到，这家伙的目标应该不是イズチ，而是艾莉夏，于是他就想悄悄从村子里出去，到王都找艾莉夏。

但是在村子的出口，米库里欧就在那里等候着，他不是来拦住史雷，而是要跟着他一起走。米库里欧替他们的养父母般的ジイジ向史雷传达一句话：“要按照着自己的想法自由地活下去，让你的人生绽放光彩。”

亲人的话语和满溢的兴奋感充斥着史雷的胸口，他和米库里欧一起从家乡开始了旅途。

穿过眼前广阔的云海之后，映入他们眼帘的，是无尽的世界美景。

天族之杜イズチ



之前看过特别篇动画的话可以去找**マイセン**对话玩玩，穿红色衣服的年轻人就是**マイセン**。

来到村口触发剧情，前往**ジイジの**家。到史雷**の**家触发剧情之后出门找艾莉夏然后带她回史雷**の**家。

第二天起来之后艾莉夏入队，来到山岳遗迹入口附近打**ウリボア**，收集8张**ウリボアの**皮，集齐之后战斗对话会有变化，之后返回史雷**の**家。出门后和艾莉夏对话继续剧情，之后去**ジイジの**家和吉季报告，剧情后艾莉夏离队，米库里欧入队，前往山岳遗迹入口附近，在楼梯旁边触发剧情。

BOSS？？？

弱点水属性，耐性风属性和无属性，让米库里欧积极回复的话问题就不大，史雷习得天泷破，正好对应BOSS的弱点属性。

战斗结束后继续剧情，往**イズチ**外面走。

アロダイトの森

沿路一直砍草，从右边的出口来到**レイクピロ**－高地。

剧情梗概

史雷和米库里欧来到了位于湖中的王都レディレイク，レディレイク现在正在举行着拔出圣剑即可成为导师的“圣剑祭”而十分热闹，他们这时候才知道，艾莉夏原来是ハイランド王国的王族成员。

首次来到下界的两人，对于四处出现的凭魔感到十分吃惊。但是

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

就如同普通人无法看到天族一样，在他们眼中凭魔就和一般的魔物一样，凭魔就这么默默地在世界各种蔓延开来。史雷这时候才深深体会到艾莉夏所说的灾厄的意思，但是哪怕他能看到凭魔，他也没有方法能够打倒它们……

史雷和米库里欧发现了那个狐狸凭魔，但是在没有ジイジ的加护，两人在满是污垢的下界陷入了苦战。这时候伸出了援手的，是神秘的暗杀者们，他们制约着血气上涌的凭魔——ルナ－ル，同时向史雷说明接下针对艾莉夏的暗杀委托是他们的失误。但是艾莉夏身边出现针对着她性命的计划是不争的事实。暗杀者们留下话说，如果担心公主的话就赶紧去圣剑的祭坛，然后如同一迅之风般消失在史雷眼前。

史雷和米库里欧进入到正在举行圣剑祭的圣堂里时，看到了寄宿在圣剑里的美丽女性天族莱拉。就在祭典即将开始的时候，与艾莉夏敌对的政治势力在圣堂策划了暴动，一时间让圣堂里充满了凭魔和黑色的火焰，如果不想办法的话一定会造成无法想象的后果。

“如果成为传说中的导师，那么就能够净化凭魔！”

但是莱拉阻止了想要拔起圣剑的史雷，拔起剑的话的确能够与她结缔契约成为导师，但是这同时也意味着他将要背负起身为导师的宿命，这是让人难以想象的孤独之战。

但是史雷一如既往地笑着，他说：

“我的梦想就是找出能够让人和天族在一起幸福生活的方法，如果净化凭魔能够拯救人和天族的话，那么我想这应该能够和我的梦想维系在一起吧。”

史雷的话让莱拉发现自己期盼已久的拥有着纯粹之心的人终于到来了，史雷毫不犹豫地拔起了圣剑，并与莱拉的力量重合起来，挥舞着净化污垢的白银之炎镇压住了凭魔。

由于导师史雷的诞生，暴动得以终结。艾莉夏这时候明白自己之前的预感已经成为了现实。

レイクピロ-高地

右边的桥目前没法走。靠近桥边触发剧情，和罗泽对话两次可以选是否卖掉小刀，建议选择卖掉，可以拿到 1000gald，全部对话一次之后往回走自动触发剧情，和卫兵对话进入湖上の街**レディレイク**。

湖上の街レディレイク



靠近有☆符号的地方触发剧情，全部触发之后进入贵族街，来到左边的大屋之后之前的 BOSS 出现，一路追着狗来到中央区圣堂的角落。

BOSS？？？

弱点水属性，打法和上一战差不多，让米库里欧集中精力来回复，用史雷来主攻的话就没什么困难了，如果选择的难度低的话可以让米库里欧来一起协助攻击。



战后暗杀者公会风之骨出现，前往圣堂左边触发剧情，如果身上还留着艾莉夏的短剑的话直接拿短剑给护卫看，如果已经卖了的话下楼找安・多鲁梅和罗泽对话，花 1000gald 或者给他们价值 1000gald 的物品，选择后者的话会把**ジイジのキセル**拿去卖，在中期可以再买回来。



进入圣堂触发很长的一段剧情之后米库里欧暂时离队，莱拉入队，进入强制战斗，优先解决几个**スライム**，最后解决狼人即可。剧情之后莱拉正式入队，这时候平时战斗胜利后就能够获得敌人掉落的 gald 和装备了。

剧情梗概

史雷从长达三天的沉睡中醒来，他和米库里欧从莱拉口中得知了导师的使命。导师需要打倒的对手就是给世界带来污垢和灾厄的元凶“灾祸的显主”。但是莱拉没有心急地让史雷一头陷入使命之中，而是希望他能够先认识这个世界，在体验过各种各样的经历之后引导出属于他自己的答案……

她这份温柔却又有着些担忧的话语与史雷的冒险梦想重合了起来。

史雷等人决定首先探访《天遗见闻录》里记载着的位于レディレイク的某个遗迹。但是这个位于地下水道的遗迹也有着凭魔，史雷让米库里欧退后，他和莱拉两人净化了凭魔。

米库里欧对于自己的无力感到十分不甘心，莱拉说如果米库里欧和自己签订陪神契约的话，他也能够获得与凭魔战斗的力量。但是史雷不想将他卷进来，两人吵了一架之后，米库里欧一个人默默离开了。

与米库里欧分开之后史雷和莱拉一起探索着水道遗迹，明明是个十分少见的遗迹，却让史雷无法发自内心地感到开心。莱拉察觉到史雷的异样，她告诉史雷，虽然他成为了导师，但是没有必要一个人来承受这一切。

两人在遗迹深处被大量的凭魔包围，这时候史雷发动了导师才能够发动的人与天族的融合力量“神依”来度过了这个危机。人与天族一体化的神依正是史雷真正成为了导师的证明。

莱拉告诉史雷，想要让レディレイク远离污垢就必须要有人和天族的共同努力，让天族寄宿在纯净的“器”,使之成为“地之主”，依靠人的祭祀，来让周围的土地获得天族的加护。

艾莉夏的心愿是“想要亲眼看看没有污垢的故乡”，因此她向史雷提出了同行的请求，成为了史雷的“从士”，拥有了能够与凭魔战斗的力量。史雷等人从艾莉夏口中获得情报之后打算前往ガラハド 遗迹汲取能够成为“器”的圣水。

跟着莱拉来到外缘水道区的上层触发剧情，然后返回中央区的宿屋，与店主说话，获得换装。

这时候宿屋的料理和武器店都能够使用了，前往贵族街找艾莉夏对话。

回到中央区的圣堂前与罗泽对话，如果之前把艾莉夏的小刀卖了的话可以三选一选择一个任务来拿回小刀。

第一个任务是去武器屋运东西，去武器屋和旁边的 NPC 对话然后调查宝箱，将东西拿回去报告。

第二个任务是和外缘水道区旁边的作业员对话，和之前一样，对话之后调查宝箱，回去报告。

第三个任务是去宿屋和 NPC 对话之后回去依次选择“鮭おにぎり”、“ドリア”、“ポトフ”、“ロキキャベツ”、“みそおでん”。

支线

支线名	内容	报酬
かめにん血风录	在外缘水道区可以遇到龟人，花100gald可以购买地图。	－

ヴィヴィア水道遗迹

往前走触发强制战斗，米库里欧离队，这时候铜宝箱的锁也可以打开了。来到地图标示的门前使用王家の**ナイフ**，从坡上下来前进一段路后可以发现黑暗龟人的商店。往左边走调查门之后可以使用莱拉的地图行动白银之焰，对着旁边的机关按下方向键↑即可使用火焰解开机关。

继续前进可以看到一群史莱姆，开启神依系统。来到大厅尽头的门前，使用白银之焰点燃两边的机关开门。沿路回到**レディレイク**。



湖上の街レディレイク

在外缘水道区入口旁边触发剧情，去贵族街找艾莉夏对话，然后前往圣堂，触发剧情之后艾莉夏入队，前往**レイクピロ－**高地。

レイクピロ－高地

从右边的桥绕到北部，中间路过第二个存档点之后可以看到身上冒着紫光的凭魔，HARD 难度下为 24 级，由于参战人数较少而且回复役不够所以建议暂时绕着走吧，在尽头可以来到**ガラハド**遗迹。

剧情梗概



在ガラハド遗迹里他们遇到了对莱拉的火属性耐性强的**ムカデ**凭魔而陷入苦战。这时候米库里欧突然出现拯救了众人的危机，艾莉夏在前方争取时间，米库里欧向史雷承认自己的确是固执，但是他确确实实和史雷有着同一个梦想。两人之间的隔阂消失之后，与莱拉签下的陪神契约的史雷顺利和米库里欧发动了神依，使用水属性的力量将**ムカデ**一扫而空，可就在这时，史雷的右眼似乎出现了些异样……

众人在最深处顺利拿到了圣水，回到**レディレイク**之后通过艾莉夏的渠道，获得了对天族抱有敬意的**ブル－ノ**祭司的协助，哪怕是在满是污垢的世界里，也还存在着纯粹之人。

史雷等人在河边将破坏了桥的凭魔**ウロボロス**净化之后，凭魔变成了天族**ウ－ノ**。曾经因为污垢而变成了凭魔的**ウ－ノ**接受了史雷等人的请求，成为**レディレイク**的地之主。

集齐了“器”、“地之主”和“祭祀之人”之后，王都**レディレイク**恢复了天族的加护。

ガラハド遗迹



路上的屏障用白银之焰烧掉，在中间的弓箭祭坛触发剧情，从右边进入到下一层。

经过存档点之后要与 3 个**オオムカデ**对战，弱点水属性，耐性火和地。第一战要艾莉夏的回复，第二战时米库里欧归队，可以使用水属性的神依，场地狭窄，要注意其他人的回复。

进入最深处触发剧情之后自动回到**レディレイク**。

湖上の街レディレイク



离开宿屋来到地图标示的角落里找到**ブル－ノ**触发剧情，之后离开**レディレイク**，从**レイクピロ－**高地西南部前往**フォルクエン**丘陵。

フォルクエン丘陵

在河边和士兵对话触发剧情，之后是 BOSS 战。

BOSS ウロボロス

种族无足和龙，无弱点属性，风与地属性钢体，难度不大，比较皮糙肉厚，不妨配合队友的行动来达成 50 连击。当 HP 在一半以下时会使用“升蛇击”进行周身范围的攻击。

剧情后返回**レディレイク**。

湖上の街レディレイク



前往圣堂与**ブル－ノ**对话，剧情后可以使用地之主的特殊效果，积攒 Grade 即可开启各种各样的功能，还能通过存档点来进行移动，通过存档点也可以在回归了天族加护的地区使用地の主菜单。

剧情梗概

史雷的活跃在民众之间口耳相传，他被艾莉夏的政敌**バルトロ**大臣传唤到王宫里。大臣们贬低着艾莉夏，同时也警戒着导师的名望，所以打算让史雷加入到他们的阵营。史雷对不相信天族和导师的他们感到失望，于是果断拒绝了他们的请求。察觉到史雷危机的艾莉夏冲了进来，**バルトロ**毫不犹豫地让士兵向两人发起攻击。在最后甚至连之前接受了

バルトロ委托的暗杀者集团“风之骨”也出现了，王宫整个都陷入了混乱之中。

“风之骨”似乎是个有着自我傲骨的暗杀集团，他们得知バルトロ委托他们暗杀艾莉夏之后，为了制裁和警告バルトロ而潜入了王宫之中。最后他们在艾莉夏的请求之下没有夺走バルトロ的性命，但是这时候王宫的局势变得非常紧张，所有的门都紧锁，风之骨的成员说由于史雷引起骚动的缘故他们的行动变得十分轻松，他们向史雷指明了通往地下的逃脱路线之后就失去了踪影。

从王宫的混乱里逃离出来之后艾莉夏由于バルトロ的命令而不得不前往疫病之城マ－リンド，她打算向史雷等人告别。不管バルトロ是个怎样的家伙，这个命令是正式下达的，艾莉夏必须遵从，而且她自己也希望能够帮助那些因疫病而陷入痛苦的人们。

但是前往マ－リンド的桥之前被ウロボロス破坏，史雷等人为了接下来的旅途也必须过桥，史雷邀请艾莉夏继续同行，和她一起想办法处理这些问题。

ラウドテブル王宫

剧情后从贵族街前往**ラウドテブル**王宫。跟着士兵来到右边的休息室，和所有人对话之后出门跟着士兵走到尽头触发剧情，剧情后是强制战，对方是4个大臣配下。

战后风之骨出现，如果玩家对声优的声音熟悉的话基本上从第三个人的声音就可以推断出这些人的身份。剧情后跟着他们出去来到**ヴィヴィア**水道遗迹。期间可以在王宫里探索，需要注意的是杂兵“大臣配下”是只有在这个时期才会出现的，出去之后很长一段时间将无法进入王宫，能进入王宫之后这里也不会再有敌人了。

ヴィヴィア水道遗迹

存档点旁边有一个黑暗龟人。

来到地图标示的地方会遇到凭魔**エキドナ**和几只**ラミア**，BGM有些耳熟。

BOSS エキドナ

种族无足，耐性地与风，ラミア的威胁不大，但是エキドナ会使用**ヒトレッド**，一般的术攻击可以立刻用特技打断，但是ヒトレッド无法打断咏唱，当发现无法打断的时候立刻后退，否则会一击毙命。除此之外它还会用突进攻击**スクリュドライバ**，战斗时要多加小心。

战后用白银之焰给旁边的石台点火，来到东北方给门旁的石台点火，进入门来到之前来过的部分，从出口回到**レディレイク**。

湖上の街レディレイク

前往宿屋，艾莉夏的称号产生变化，然后通过**レイクピロ**－高地前往**フォルクエン**丘陵。

フォルクエン丘陵

和目标NPC对话之后和艾莉夏对话，艾莉夏离队，这时队伍只有史雷和搭档的天族两人，战斗要小心一些。

剧情梗概

为了能够让人们一起过桥，史雷得到莱拉的建议，为了寻找能够在激流之中让桥的根基突出地面的地之天族而前往灵峰**レイフォルク**，传闻说灵峰**レイフォルク**栖息着传说中的龙。

在灵峰レイフォルク的中途，他们受到了来自谜一般的天族扎比达以及将导师的力量视作危险的风之骨的袭击，特别是扎比达，他会毫不犹豫地杀死凭魔，是一个难以摸透其本意的危险男人。史雷开始了解到身为导师的复杂立场。

在中腹附近史雷等人被强大的领域所包围，就在他们来不及应对的时候，巨大的龙从天而降。就在史雷等人做好必死的觉悟时，将龙唤作哥哥的天族少女艾多娜的出现拯救了这次危机，她正是史雷等人这次前来寻找的地之天族。史雷向她说明了来意，但是艾多娜拒绝了他们的请求，她讨厌人类，而且更重要的是，她无法扔下变成了龙的哥哥アイゼン在灵峰不管。

变成了龙的天族哪怕使用导师的净化之力也无法恢复原样，艾多娜说办法只有一个，那就是杀了它。史雷从艾多娜的话中感受到了无尽的纠结和痛苦，他向艾多娜提出一起踏上旅途去寻找让アイゼン恢复原样的方法。史雷的这不谙世事而又纯粹的邀请让艾多娜动了心，答应了同行的邀请。

离开灵峰レイフォルク之后就遭到风之骨的头领袭击，头领认为导师的存在时让民众陷入迷茫的“恶”。令人惊讶的是，头领也有着很强大的灵应力，她的身上还寄宿着天族德泽尔，这意味着头领的想法是“纯粹”的吗？

史雷等人回到岸边，使用艾多娜的力量让河川地步的地基隆起，一瞬间就做好了桥的基座。面对这种异常的力量，人们抱着各种各样的情感，人们的的思绪围绕自己而交错着，史雷再次体会到这就是“导师的宿命”的沉重。

灵峰レイフォルク

前进一段路遇到BOSS，BOSS一击之后插入剧情，然后对战对象换成扎比达，输出1200左右的伤害后战斗自动结束，但是在结束前所有人战斗不能的话算是GAME OVER。

调查尸体做一个墓碑，前进一段路触发剧情，与男暗杀者战斗，种族人，他对术比较弱。

支线

支线名	内容	报酬
丸まるヤツら	在景点观察レイフォルクの祠附近与アルマジロ战斗后触发Chat。	－

继续前进，调查路边的祠堂触发剧情。往上走路过存档点之后剧情战，BGM很不错，不过怎么看都不是能在一周目的这个时期能打倒的家伙，打开菜单选择逃跑才能继续剧情，战败的话会算作GAME OVER。



回到墓碑处和艾多娜对话，艾多娜入队，这时左上的地图会有支线任务的提示，但是现在路还没法走，所以只能返回**フォルクエン**丘陵。

フォルクエン丘陵

出来一段路触发与女暗杀者的战斗，种族人，耐性无属性，对话提示逃走时直接选择逃跑。战胜的话可以拿到金钱奖励。

继续前进触发剧情，与老人对话，可以选择是否立刻修复断桥，修复之后就可以继续前进了，艾莉夏归队。

过桥后进入**マ－リンド**。

剧情梗概

曾经作为学术之城而繁荣的マ－リンド现在正因为格外严重的疫病而陷入死寂。疫病的原因果然是因为凭魔，因此光是把药送过来也无法从根本上解决问题，只有将蚕食着城镇的凭魔ドラゴンパピ－打倒才能让マ－リンド恢复原样。史雷等人决定先清除在城镇里给ドラゴンパピ－增加力量的小污垢。

传播疫病的凭魔ハウンドドッグ、美术馆的诺尔敏天族アタック、图书馆的管理员アガサ。经由史雷等人的努力，让它们身上的污垢得以消除，同时得到来自アタック的帮助，成功净化了ドラゴンパピ－，使其恢复成了天族ロハン。ロハン感谢史雷等人的帮助，他以大树作为“器”，为マ－リンド施以加护。但是城镇外面还有着强大的凭魔在徘徊，阻挡着ロハン的加护领域展开。

史雷委托在マ－リンド进行补给的佣兵团，希望他们能够在众人去打倒凭魔的期间守卫城镇。获得了现实主义者的佣兵团团长ル－カス的信赖之后，他们接下了史雷的委托，史雷等人得以放心前往ボ－ルス遗迹。

众人击败了妨碍加护领域的凭魔イビルプラント，但是由于史雷反应迟钝而让米库里欧和艾莉夏陷入了危机。米库里欧从以前就注意到了，史雷的右眼已经几乎看不到东西，这是让没有灵应力的艾莉夏成为从士的导师所付出的代价。

恢复了マ－リンド的加护之后史雷等人正准备前往ロ－ランス帝国，这时风之骨的头领和德泽尔突然到访，质问史雷为什么要舍弃这份让他陷入无尽危险而换来的赞赏，史雷表示自己还有着其他想要了解的事，得到了头领的怪人评价。

而另一方面，艾莉夏提出和史雷等人分别，这是她得知了由于自己的原因而让史雷付出了代价之后所作出的选择。史雷了解了她的心意，约定好要专注追寻彼此的梦想之后，彼此踏上了不同的道路。

大树の街マ－リンド



进入之后与2只**ハウンドドッグ**进行强制战，弱点地属性。前往**マ－リンド**・圣堂将药交出去之后出门来到地图标示的位置。将那些在半空中飘着的黑色污垢用白银之焰净化，共有5处，分别在**ダムノニア**美术馆入口附近、广场北部。南边入口附近、北边入口附近、中央南部的角落。

净化完之后分别在龟人附近的存档点旁边和墓地触发剧情，走出墓地之后获得书库的钥匙。忘东南方走来到**ダムノニア**美术馆。

支线

支线名	内容	报酬
かめにん血风录	在路口的存档点附近地图标示的！位置找到龟人购买地图。	－

ダムノニア美术馆

进门后往右边走，从左下的房间绕到右下的房间，靠近门时旁边的画会掉下来，调查墙上的文字后开门，往右下的房间前进到二楼。继续前进来到玄关，前往对面的房间之后可以看到存档点，调查最深处墙壁上的画触发BOSS战。

BOSS ナイトア－サ－

种族装甲和妖魔，弱点无和地，耐性水。如果回复方面问题不大的话可以考虑让米库里欧退至后备军，同时要注意别让莱拉和艾多娜距离BOSS太近，如果连击不小心中断而被BOSS反击的话后卫人员的防御力是扛不住的。这时候如果学到了史雷的地龙连牙斩的话战斗会轻松很多。当BOSS的HP在25%以下时会使用**ライトニングスラスト**，威力很大而且无法防御，只能靠侧移来躲。





剧情后一路上和**アタック**对话三次然后返回**マ－リンド**。

大树の街マ－リンド



在大树根部触发剧情，然后到左边的小屋前，剧情后就是BOSS战。

BOSS ドラゴンパピ－

种族有翼和龙，弱点风，耐性地水火。又是一个皮糙肉厚的家伙，前期建议用水神依的远程射击来对付，艾莉夏的搭档建议用莱拉，因为除了米库里欧之外就剩这一个回复役。

回到宿屋休息，然后前往指定地区和佣兵团对话，付5000gald，不过他会打五折，只需要支付2500gald。与艾莉夏对话之后经由**フォルクエン**丘陵前往**ボ－ルス**遗迹。

支线

支线名	内容	报酬
その名はフェニックス	在マリンド大树下与アタック对话	－

ボ－ルス遗迹

这里的敌人大多都是地属性弱点，建议把艾多娜放到队伍里。沿路走到东南部尽头触发战斗。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

BOSS エビルプラント

种族无足，弱点无属性，耐性火和水。首先将周围的プラント解决掉之后再集中攻击 BOSS，当 BOSS 的 HP 在一半以下时它的身体会发光，然后使出强有力周身攻击，需要注意防御。

剧情后返回**マ－リンド**。

大树の街マ－リンド

和**ル－カス**对话之后去宿屋休息，去大树下触发剧情，艾莉夏离队。在大树旁边和**ネイフト**以及在广场右下和小孩子对话获得瞳石一些情报，继续前进触发剧情。

来到大树根部，去地图标示的紫色☆位置与**ネイフト**对话将书库的钥匙交还回去，之后前往圣堂拿到一个瞳石，使用存档点来到**ボルス**遗迹东南部，步行前往西北部，在景点观察“**古き建造物の遗骸**”附近找到瞳石。返回大树根部和**ル－カス**对话前往**グリフレット**川。

剧情梗概

但是在他们准备离开的时候，世界的局势发生了巨大的变化，ハイランド和ロ－ランス之间的竞争上升到了物理冲突的地步，艾莉夏因为被怀疑与ロ－ランス帝国勾结而被逮捕。ハイランド军的师团长ランドン告诉史雷，如果导师能够为ハイランド带来胜利的话，那么就能证明艾莉夏的清白。

由于艾莉夏被当做人质，史雷再怎么不情愿，也必须前往两军交战的战场グレイブガント盆地。在グレイブガント盆地里，两军的激战正如火如荼地进行着，愤怒和憎恶包围着战场，这里仿佛就是污垢的熔炉。

当史雷得知ル－カス等人由于奇袭失败而被敌军包围着的时候，他无视命令，一个人突破了ロ－ランス军队的包围网。导师的力量是压倒性的，而且在一般人眼里无法看到史雷的神依，完全不知道究竟发生了什么事，ロ－ランス兵由于恐怖和混乱而撤退了。能够只身一人击退一方大军的导师之力——这是足以让获救的ル－カス等人露出惊恐表情的强大。

战场的胜负已成定局，但是这时候，异常邪恶的领域包围了战场，让士兵们接二连三地变成了凭魔。难不成是灾祸的显主？抱着不祥的预感，史雷等人来到污垢的中心，在那里，狮子面孔的凭魔矗立着，就连神依的力量都无法伤它半分。

狮子凭魔的名字为ヘルダルフ，史雷被它的咆哮所压倒，失去了导师的力量。就在他被凭魔的包围中陷入危机时，向他伸出援手的是风之骨的头领，隐藏在那假面之下的容颜——正是商会公会“鹤鸰之羽”的少女罗泽。

グリフレット川

剧情后和罗泽对话，然后前往**グレイブガント**盆地。

グレイブガント盆地

触发剧情之后从北部前进，来到目的地之后是很长的一段连战，敌人都是杂兵，难度不大，敌人只会瞄准史雷一人，所以不使用神依的话伤害输出反而更快一些。



剧情之后继续前进触发 BOSS 战。需要注意的是凭魔化**ロランス**枪兵和凭魔化**ロランス**剑兵只会在这段时期里出现。

BOSS ランドン师团长

种族兽人，弱点无属性，耐性地水火。只要后卫的天族能够及时回复的话难度不大，敌人的 HP 下降到一半以下时开启秘奥义系统，在使用术技时长按 R2+ ○键即可发动。

来到图标所示位置触发剧情。

剧情梗概

尽管吃惊于风之骨头领的真正身份，史雷也还是背着她前往风之骨的据点避难。在那里他得知了风之骨是一个专杀有恶之人的暗杀集团，身为头领的罗泽虽然是地下社会的住民，却是开朗而表里如一的少女。

在史雷的灵应力恢复之后他得以再次看到莱拉等人。在这里他经由鹤鸰之羽遇到了冒险家メ－ヴィン，得知在据点内部有着遗迹的存在，让史雷的冒险心又开始作祟。这是以休息为目的而进行的探险，罗泽和暗中凭依在她身上的德泽尔也加入到了探险的队伍中来。

在探险的过程中，了解了罗泽那没有污垢的开朗性格之后的莱拉等人认为，如果是她的话应该能够成为和史雷一起分担导师宿命重担的同伴。但是虽然罗泽拥有着强大的灵应力，却由于害怕鬼怪的恐惧心理而封闭了起来。就在这时，凭魔ドラゴニュ－ト向众人袭来，罗泽因为看不到敌人而陷入了恐慌之中。她听到了米库里欧一心为史雷着想的真挚话语之后，成功克服了自己的恐惧，与史雷结缔了从士契约，投身到与凭魔的战斗中。同时，为了替被凭魔杀死的朋友复仇而渴求神依之力的德泽尔也作为陪神加入了战局。

得到罗泽和德泽尔的协助成功净化了ドラゴニュ－ト之后，史雷等人在遗迹深处看到了暗示着导师试练的壁画。如果成功通过了这些试练的话，那么说不定有办法对抗灾祸的显主。

这是新的希望，为了准备巡回试练遗迹，史雷等人朝着罗兰斯帝国进发。

ヴァ－グラン森林

这时队伍里只有史雷一人，可以调查存档点和石碑，但是没法跑步。走到路口之后自动剧情，往回走之后触发剧情，跟着罗泽走到尽头触发剧情，进入**ティンタジェル**遗迹群。



ティンタジェル遗迹群

调查中间的墙壁，然后调查床进行休息，天族同伴们归队。和德泽尔对话之后去调查楼梯，然后去调查中间的墙壁，和全员对话之后调查四处凸起来的地板砖，这时候调查墙壁就能够开门了。

前进一段路之后陷入密室状态，调查两边的墙壁触发剧情。和队友们对话，和艾多娜对话之后房间里就会冒烟，需要分别踩下下、上、左、右的开关才能脱险，如果烟盖满房间的话就会 GAME OVER。继续前进触发 BOSS 战。



BOSS ドラゴニュート

种族龙，弱点风属性，耐性无地水火。前两次战斗需要史雷和搭档天族一起支撑一段时间，将 BOSS 的 HP 削减至 85% 以下，难度不大，敌人的咏唱可以用特技打断。第三战罗泽和德泽尔参战，罗泽可以使用神依，使用德泽尔的神依可以尽快解决对手。

战斗可以使用德泽尔的瞬转之迅，这时候可以在邻近的边缘处进行瞬间移动。

来到两边的空旷处和中间的中继地点踩下机关，上楼使用瞬转之迅不断前进调查铜箱子后获得银钥匙，这时候各地的银宝箱就能够打开了。在最深处触发剧情，往回走触发剧情。

剧情梗概

他们首次造访的帝国都市便是职人の街ラストンベル，在这里，他们遇到了严谨的骑士团长セルゲイ。见识到了史雷的导师之力的セルゲイ向他提出了真挚的请求，希望他能够探查ロ－ランス教会枢机卿フォ－トン背后的真相，自从在帝国里极具人望的教皇失踪依赖，围绕着枢机卿フォ－トン不断发生着各种骇人听闻的事件。史雷等人得知枢机卿拥有着能够与导师匹敌的奇迹之力后，决定前往帝都ペンドラゴ与枢机卿会会面。

ペンドラゴ是一座被凭魔和终年大雨所包围着的都城，史雷等人在那里与セルゲイ再遇，获得了进入教会神殿遗迹的许可。在造访教会的晚上，史雷等人得知了德泽尔的仇人——让风之骨的前身“风之佣兵团”踏入陷阱而覆灭的是与ロ－ランス帝国皇室勾结的凭魔。德泽尔从枢机卿那异常的力量之中感受到了仇敌凭魔的线索。

另一方面，不清楚德泽尔背景的罗泽受到了委托，委托人是之前两军交战时的被害者，委托内容是暗杀引起战争的幕后黑手。“如果那是让民众陷入痛苦的‘恶’，那么就必须动手。”这话很不留情面，但是罗泽的这份坚持也正是她的一种纯粹，虽然对于不希望看到罗泽杀人的史雷来说有些心情复杂。

史雷等人在教会神殿里发现了记载着“导师的秘力”的碑文，但是碑文是以暗号的形式书写的，能够解读碑文的只有教皇。就在这时，史雷和罗泽被强大的领域包围了起来，两人与天族之间的感应被切断。这是フォ－トン枢机卿的领域，她出现在史雷等人面前，告知两人她的理想是让ロ－ランス帝国平安度过这个灾厄的时代，虽然冷澈却也不失常理，同时，两人从她的口中得知，教皇的失踪不是她造成的，而是教皇自己舍弃责任的结果。

两人对于事实的真伪抱着怀疑，但是面对着枢机卿的邪恶领域，两人拒绝了她提出的协助请求。通过米库里欧的活跃，众人得以从枢机卿的领域中逃脱出来，打倒她需要导师的秘力，但是能够解读碑文的教皇现在下落不明——就在线索中断的时候，针对暗杀任务进行侦查的风之骨找到了教皇所在处的线索。

ヴァ－グラン森林

这时候可以在森林里自由探索了。在周围逛逛之后前往**ラストンベル**。

职人の街ラストンベル

很搞笑的一段剧情之后进入圣堂触发剧情之后是 BOSS 战。



BOSS セルゲイ

由于是单挑所以要注意回避，セルゲイ对特技比较弱，攻击也比较好回避，不过要小心他的爪龙连牙斩（系列知名的死亡 flag 技居然被他学去了吗）。

前往南部的公园找**セルゲイ**，剧情之后可以自由行动。

支线

支线名	内容	报酬
かめにん血风录	在南边的田地对面与龟人对话购买地图	–
地の主の解放・ラストンベル	在圣堂对面与天族对话	–
暗杀者ギルド 风の骨	靠近西门前靠近安兄妹开始支线，从凯旋草海进入绿青林マロリ－触发支线，和所有人对话继续剧情。	罗泽的换装“风の骨头领”、罗泽的称号“日阴の徒花”
丸まるヤツら	在绿青林マロリ－西部打倒グランド ロラ。	–
穢れの坩堝	进入各个穢れの坩埚并通关。	ヒュジラジウス

凯旋草海

调查正中央的遗迹开启斗技场穢れの坩埚。从西北部前往**バルバレイ**牧耕地。



バルバレイ牧耕地

这里的地图很大，从东南方进入**ペンドラゴ**。

圣なる皇都ペンドラゴ



支线

支线名	内容	报酬
かめにん血风录	在东部市街与龟人对话购买地图	–

从城教区域进入骑士团塔，剧情后先别急着走，在墙边的画前可以触发一个小对话。前往宿屋触发剧情后罗泽和德泽尔暂时离队，出门来到地图标示的区域之后自动返回宿屋，两人归队。

出门前往城教区域西南部的教会神殿，往最深处走触发剧情后天族成员离队，往外走触发剧情之后能够使用米库里欧的地图行动灵雾之衣。



出来后前往骑士团塔，出门触发剧情，获得奥义狮子战吼。

离开**ペンドラゴ**出门时使用灵雾之衣躲过敌人的视线，经由**バルバレイ**牧耕地和凯旋草海前往**カンブリア**地底洞，**カンブリア**地底洞位于凯旋草海的西南方。

カンブリア地底洞

支线

支线名	内容	报酬
地の主の解放・ラストンベル	往地底洞东北部前进，在尽头可以发现瞳石，触发剧情遇到守护天族之后返回ラストンベル，与小地图上有蓝色记号的NPC们全部对话之后前往宿屋休息，看完小对话后出门触发战斗，来到凯旋草海触发BOSS战，战斗ラストンベル周边恢复加护。	ラストンベル加护复活の証、罗泽换装“旅する少女・カラバリ”

沿着西南方向走，来到**バイロブクリフ**崖道。

バイロブクリフ崖道

一出来就有一场 BOSS 战。

> **BOSS グリフォン**
>
> 种族有翼和龙，弱点火和地，耐性水和风，建议手控艾多娜来进行远程攻击，使用エアプレイヤ－和インブレイスエンド来来回轰炸的话问题不大，另一个天族建议换上学会了レリ－フヒ－ル的米库里欧。

来到右边顶端，地图的最左边就是目的地的**ゴドジン**。

剧情梗概

边境之村ゴドジン在过去曾是一座十分贫瘠的村庄，而现在在村长スランジ的引导下，村民们都能够抱着希望开始面对生活。

史雷等人调查者被称之为圣域的遗迹时，得知了惊人的事实。村庄以教会的名义制造出假冒的エリクシ－ル，通过贩卖这些假冒的エリクシ－ル来增加村子的收入。而村长正是逃亡出来的教皇マシドラ。过去曾作为教皇为民众尽职尽责的他失去了所有的家人，接纳了逃亡的他的ゴドジン村民们则再次让他感受到了家人的温暖，为了这个村子，他决定哪怕弄脏自己的手也在所不辞。

尽管教皇是犯罪者，但是他这决心并未被污垢所污染，史雷决定放弃带教皇回去，罗泽也陷入了烦恼，教皇放弃自身的责任让帝国内部的主战派开始蠢蠢欲动是不争的事实，但是拯救了ゴドジン的也是教皇本人……烦恼到最后，罗泽也决定就这么回去。看着纯粹的两人，教皇向他们告知了自己一直默记下来的碑文内容。同时，让导师获得秘力的四个遗迹之一，火之试炼神殿正是位于ゴドジン圣地的深处。

众人在试炼神殿的最深处打倒了凭魔サラマンダ－，史雷获得了火之秘力。但是试练不仅仅是考验导师的实力，同时也考验着导师的内心，史雷得到了莱拉挺身而出的帮助之后，得以再次确认自己所该前进之路。

众人得到了力量，但是这份力量所面对着的“污垢”也是和人心一样的存在，经由教皇这一例子，史雷和罗泽再次体会到了人类世界的艰难。

忘れられた村ゴドジン



支线

支线名	内容	报酬
かめにん血风录	在中央北部与龟人对话购买地图	–

和所有人对话之后往前走触发剧情。到南端触发剧情之后学会艾多娜的地图行动巨魁之腕，这时候路上挡路的岩石就可以打碎了，进入仓库里之后触发战斗。

和所有村民们对话之后继续剧情，再次进入仓库，来到最深处进入神殿。

火の试练神殿イグレイン

音乐瞬间就变了。神殿里的解谜需要用到白银之焰，而点燃烛台是有顺序的，需要看着烛台底座的“I”符号数量顺序来点燃烛台。先往上走来到左上的房间，点燃最深处天台边的烛台来打开熔岩的开关。

从中上的位置下楼，沿着右边走，沿路将三个“I”的烛台点亮，这时在尽头点亮“II”的烛台后可以开启回到入口的门，这时候沿路返回将“II”的烛台全部点亮，再返回上层最深处的房间，将“III”之后的烛台全部点亮即可打开天台的门打开开关。从右下方下楼来到下层，进入中央边缘使用瞬转之迅进行移动来到中央，正对着数字标示所在的方向点燃烛台，点亮中间的符号。

来到最下层触发剧情，天族全员离队，只有罗泽和史雷两人进行战斗。

> **BOSS サラマンダ－**
>
> 种族装甲和龙，弱点水，耐性地和风。战斗时最好装上减少火伤伤害的饰品，直接上是打不过的，触碰四周的石碑之后天族成员归队，使用水神依迅速解决掉四周的杂兵然后集中火力对付 BOSS。剧情后使用火神依秘奥义结束战斗。

剧情后返回ゴドジン。

忘れられた村ゴドジン

和村长对话之后返回ペンドラゴ，想要利用存档点移动的话就选择前往バルバレイ牧耕地的ペンドラゴ入口。

剧情梗概

史雷等人在教会神殿里与枢机卿变身而成的凭魔メデューサ对决，虽然使用德泽尔的力量让メデューサ的石化能力无效化了，但是坚信着自己扭曲的正义的枢机卿依然散发着无尽的污垢，这样的她已经无法被导师的力量所净化，那么剩下的手段就只有……

史雷沉重地举起刀，就在这时，罗泽制止了他，而她的小刀已经插入了枢机卿的胸口。罗泽说，史雷的工作是让人活下来，她的工作是杀死人。看着罗泽的小脸，史雷对自己的无力感到十分地懊悔。但是枢机卿的领域消失，ペンドラゴ也得以从常年大雨之中解放，大家尽了全力，这是不争的事实。

圣なる皇都ペンドラゴ

进入后前往骑士团塔，之后去到教会神殿。

ペンドラゴ教会神殿



进入神殿最开始的房间可以拿到瞳石和红色石板，调查有着红色纹章的门，使用石板把门打开，往西南方向走，使用红色石板开门，进入下一个区域。

在最西边的中央区域拿到黄色石板，这时可以打开有着黄色纹章的门了。在东部的区域可以拿到蓝色石板。返回上一个区域，从最西边的门进入之后可以拿到绿色石板，前往正中央的有存档点的门前就可以进门了。

BOSS メデューサ

种族妖魔和无足，弱点风属性，耐性地火。推荐术技是史雷的特技水零刺和旋狼牙，配合德泽尔和罗泽的攻击可以轻松把 BOSS 卡死。



如果连击不小心中断的话当 BOSS 的 HP 在四分之一以下时要小心 BOSS 的石化攻击“ゴルゴンアイ”，这个是无法解除的，当 BOSS 开眼时立刻使用风神依。

圣なる皇都ペンドラゴ

前往北部市街的广场上方触发剧情。这时候和罗泽对话的话可以发现有些支线可以做。

支线

支线名	内容	报酬
地の主の解放・ゴドジン	在喷水池旁边和エギ–ユ对话，前往ゴドジン触发剧情，和宿屋旁边的小孩子对话，经由バイロブクリフ崖道前往イデル钟洞，位置就在ゴドジン附近。在最深处给罗泽装上援助技能“忍び足”后才能接近中央的目标，战斗后调查瞳石，返回ゴドジン触发剧情，ゴドジン恢复加护。	ゴドジン加护复活の证、莱拉的发型“火の天族の发型・カラバリ”、莱拉的换装“主神たる火の乙女・カラバリ”
地の主の解放・ペンドラゴ	在宿屋，和角落里头上有“！”的NPC对话之后休息，出门前往城教区域北部打倒BOSS之后ペンドラゴ的加护恢复。	ペンドラゴ加护复活の证、德泽尔/扎比达的发型“黑き风の守护者の发型・カラバリ”、德泽尔/扎比达的换装“黑き风の守护者・カラバリ”
苍き战乙女	前往ラストンベル的南部触发剧情对话。	饰品“バラのコサジュ”
探险家メヴィン（限时）	前往ペンドラゴ教会神殿触发剧情，前往ガフェリス遗迹入口处和卫兵对话，然后需要前往キャメロット大陆桥，但是目前那里没法前进，所以进度在这里暂时告一段落。	–

在城教区域北部舞台触发剧情然后走出广场。

在东部市街的北边触发剧情，前往ガフェリス遗迹最深处寻找瞳石，铁栏杆可以用瞬转之迅穿过去，部分墙壁上有按钮，需要玩家使用对应属性颜色的地图行动才能打开机关。

去ラストンベル的圣堂附近与头上有紫色☆的 NPC 对话，前往ヴァ－グラン森林的ティンタジェル遗迹群入口附近触发战斗，调查床铺拿到瞳石。

所有的支线做完后从ヴァ－グラン森林穿过ラモラック洞穴来到位于ハイランド王国的ボ－リス遗迹，前往フォルクエン丘陵。

剧情梗概

史雷等人与艾莉夏再会之后获得了水之试炼神殿的情报，同时也得知她所尊敬的导师マルトラン也在向着遗迹进发。史雷等人来到了试炼神殿，净化了凭魔アシュラ，但是マルトラン突然出现，夺走了アシュラ的剑之后离开了。原来マルトラン的真正身份是凭魔，作为灾祸的显主的得意手下，她在国内挑起战争，而艾莉夏正是为她这个目的所利用的棋子。如果这件事让艾莉夏知道的话……比试练要困难得多的苦恼在史雷的脑海里徘徊。

フォルクエン丘陵

在桥上和过桥后分别触发一次剧情。

这时候可以在ハイランド境内使用存档点行动了，这里有几个支线可以做。



支线

支线名	内容	报酬
地的兄妹（限时）	前往灵峰レイフォルク山顶触发战斗，艾多娜强制离队之后选择逃走。	－
ゼンライ老（限时）	前往イズチ找ジイジ对话，全员散开后去遗迹附近靠近米库里欧触发剧情，回到イズチ之后离开入口一段距离，等地图上出现提示之后再返回去和莱拉对话。	エリクシル（将“ジイジのキセル”还给他的前提下，如果之前卖掉了之后没有买回来的话可以去ラストンベル与NPC对话花5000gald买回来）
华的在处（限时）	完成了レイフォルク少年小偷们的瞳石事件后观看了Chat“子どもたちへ（デゼル/ザビダ）”后，前往外缘水道区触发剧情。	－

前往**レディレイク**的贵族街入口处触发剧情，返回中央区找到罗泽等人，跟着小孩子回到贵族街，然后一路跟着小孩子回到中央区，在圣堂的侧门触发剧情，这时可以选择是否通报，结果都差不多，不过剧情演出会有些变化。圣堂祭坛上有瞳石。离开一段时间之后去外缘水道区触发剧情

前往贵族街找艾莉夏住宅屋子外的女仆对话，回到入口和旁边的商人对话，前往**マ－リンド**的美术馆前和情报屋对话，需要去绿青林**マロリ**－讨伐孔雀获得“孔雀**の**羽”，绿青林**マロリ**－从凯旋草海北部进入，在东部的存档点后可以找到孔雀。将东西交给情报屋之后前往**ヴィヴィア**水道遗迹，剧情后地上会出现瞳石。回到贵族街找艾莉夏。

水の试练神殿ル－フェイ

经由**レイクピロ**－高地前往水の试练神殿**ル－フェイ**，这里需要用灵雾之衣来避过墙壁眼睛的视线。规律是地板，在开启灵雾之衣的情况下能够前进两块地板的距离，眼睛的判断范围是正前方的一行地板，只要别踩出界就不会有问题。



先往右边走，在楼梯下调查宝箱可以看到日记，开头是“**コモン**历二十二年～”。上到2楼直接从下方的走廊进入走道，在尽头可以看到用来传送的传送点，碰一下传送点让污垢进化之后就可以使用了。从走道进入之后，在左边房间的宝箱里可以找到日记，开头是“**コモン**历二十五年～”，上3楼后在右下的房间可以找到日记，开头是“**コモン**历二十八年～”，从对面的门进入中央空洞。上到4楼，在北边的房间可以找到笔记，开头是“**コモン**历三十一年～”，来到右下的房间进入中央空洞。来到3楼，在第一个房间的右上角宝箱里找到笔记，开头是“**コモン**历四十二年～”，到中间的房间走到高台上调查地板上的眼睛图案传送到4楼，下楼梯前开启灵雾之衣。

经过存档点之后来带最深处触发BOSS战。

BOSS アシュラ

种族兽人与装甲，弱点地属性，耐性火风。罗泽的特技大多都附带地属性，打起来难度不大，但是要小心后期BOSS的周身攻击，战斗时让艾多娜出战的话基本就没什么问题了。

返回出口触发剧情，解锁水神依的秘奥义。

支线

支线名	内容	报酬
王女アリシャ（限时）	回レディレイク找艾莉夏，然后出门和マルトラン对话。	饰品“いやしネコ”

剧情梗概

史雷等人来到地之试炼神殿，他们这次的目标是有着与外表不相符的胆小凭魔ミノタウロス，在经过反反复复的捉迷藏之后，总算是将它成功净化，原来ミノタウロス的真正身份是被虐待的孩子们的灵魂，无论是污垢还是凭魔，都有着诞生的缘由。每经历过一个试练，史雷就越是了解到在人世间蔓延着的污垢本质。

アイフリ－ドの狩り场

从**パルバレイ**牧耕地的西南方向前进进入**アイフリ－ドの**狩り场。往北方走来到地の试练神殿**モルゴ－ス**。

地の试练神殿モルゴ－ス

从左边的门前进，遇到**ミノタウロス**。

迷宫攻略的关键就是要从下一层将石柱打碎，这时候上一层的石柱就会落下来，原本无法走的路或者无法拿到的宝箱都可以走或者可以拿了。

分别在中央左边和右边的房间可以遇到**ミノタウロス**，需要使用灵雾之衣来靠近它才行。

BOSS ミノタウロス

种族兽人，弱点风，耐性水和火。难度较之前两个试练来说并不大，操作德泽尔用风天响术或者操作史雷都是个不错的选择。需要注意的是它会使用“**イノシシ呼び**”来召唤杂兵，这时候建议用号令来让众人分散攻击。

从地图右下的房间进入地下打碎石柱，回到之前的房间，这时上方的走廊通道可以通行。来到中央北部的房间，分别从右上和左上的楼梯下去打破石柱就可以打开中间的门。进入最深处触发剧情，解锁地神依的秘奥义。



剧情梗概

史雷等人来到了被称为投身之塔的风之试炼神殿，他们在那里遇到了与凭魔デュラハン战斗的扎比达。面对着阻止他杀死凭魔的史雷等人，扎比达依然笑得一脸开心，直到现在他都是个让人读不懂的家伙。

在塔的最顶层史雷等人看到名为セイア的女性为了从罪恶中解脱而

企图跳下去，不过在史雷和德泽尔的配合下将她救了下来，同时也净化了凭魔デュラハン。一直以来执着于复仇的德泽尔不知从什么开始也与同伴们开始有了羁绊。

拿到了风之秘力之后，史雷集齐了四个属性的秘力，为了与ヘルダルフ对决，他们开始向战场进发。

ウェストロンホルドの裂け谷

从バルバレイ牧耕地南方进入ウェストロンホルドの裂け谷，往南方走进入ギネヴィア。

风の试练神殿ギネヴィア

往前走之前最好调整一下队伍，之后会有一次 BOSS 战。

BOSS 扎比达

种族人，弱点无，耐性风和地，开始时的默认队友天族是德泽尔和艾多娜，赶紧换成另外两人。扎比达战比较棘手，因为他的咏唱很快，抓住连击时机非常重要，一旦成功开始连击了就一直使用 BG 连下去，同时也要注意 HP 的回复。

靠近落下来的人触发剧情，进入塔里。

这个迷宫的攻略关键就是利用瞬转之迅来进行移动和开机关，机关的位置在地图上就能确认，路尽头的小黑点基本上都是机关。

第一层很简单，在中间移动到对面之后调查右边的魔法阵上楼。

第二层也是一路移动到右上即可。

第三层的出口在左下。

第四层需要到左边使用瞬转之迅启动机关。

第五层需要在左边启动两个机关。

第六层的出口在北边。

第七层的出口在左下。

第八层的入口的门如果是封上的话就回到第七层把距离出口最近的开关启动。启动右边的机关，从左下的出口进入第九层。

第九层右下的机关启动之后返回第八层，从距离第七层出口最近的入口进入。即可。

沿路爬楼梯上到顶层，剧情后是 BOSS 战。

BOSS デュラハン

种族不死者与装甲，弱点无和火，耐性水和地。有两个弱点属性的家伙基本上没什么威胁，但是它会不断召唤杂兵，只要把 BOSS 解决就行了，所以一开始就集中火力对付 BOSS。



返回去触发剧情后解锁风神依的秘奥义。

这时候可以经由バルバレイ牧耕地进入キャメロット大陆桥，有几个支线可以做。

支线

支线名	内容	报酬
かめにん血风录	从大陆桥的中继点往北走，进入ザフゴット原野，在塔の街ロ–グリン北边可以找到龟人购买地图。	–
探险家メヴィン（限时）	和キャメロット大陆桥中继点存档点附近的商人对话得知メ–ヴィン去了ウェストロンホルドの裂け谷的ガンガレン遗迹入口可以找到メ–ヴィン。	饰品ふわふわラピド
丸まるヤツら	在ロ–グリン南部和天族对话触发剧情，前往トリスイゾル洞，在东北部最深处打倒虫子凭魔。	–
悲哀の果て	和存档点附近头上有紫色☆的NPC对话获得瞳石的情报，前往ザフゴット原野东部上方的废村，与蛇头女妖凭魔战斗，打法和之前主线里遇到的美杜莎差不多，一旦被石化就和德泽尔进行神依。	饰品“天使の羽”
地の主の解放・ログリン	在ロ–グリン右上角触发剧情，来到ザフゴット原野往东部走，在东部的巨大山岩右边可以看到一个象形的凭魔，ロ–グリン周边恢复加护，在ロ–グリン和头上有“！”的NPC对话之后在存档点触发小对话。	–

这时还可以触发 Another End，直接前往アイフリ–ドの狩り场和ヘルダルフ进行战斗，这时候因为史雷已经通过了四个试练所以在凭魔的领域里也能召唤出天族，移动速度也恢复了正常。如果难度太高的话建议直接将难度调低再和ヘルダルフ开战，胜利后可以观看 Another End 结局动画。

剧情梗概

在战场前，风之骨接到了与ロ–ランス皇室相关的依赖，为了慎重起见，罗泽决定潜入王宫探求真相，德泽尔也由于能够与皇室近距离接触而提起了干劲。

扎比达在众人抵达ペンドラゴ之前再次出面阻挠，但是战后他将能够操纵力量的道具ジ–クフリ–ト交给了史雷。

毫无理由地背叛了风之骨的凭魔ルナ–ル和操纵幻觉的神秘人向史雷等人袭来。操纵着幻觉的天族サイモン正是德泽尔的仇敌。サイモン说出了当年的真相，当年让风之佣兵团陷入覆灭的，其实是因为德泽尔的加护让他们陷入不幸，因为德泽尔是“瘟神”。被德泽尔自己封印起来的记忆在他的脑内复苏，他想起让朋友死亡、让罗泽陷入不幸的根源正是自己，就在他陷入动摇的时候，凭魔フュ–ズドフェイス让他和罗泽受到了致命伤，罗泽被凭魔吞噬，再这么下去，拥有着导师级别力量的罗泽就会变成凭魔，而这正是サイモン的计划。

濒死的德泽尔让史雷用ジ–クフリ–ト将自己射入凭魔之中，让他从内部切断凭魔与罗泽的联系。德泽尔的话语包含着他对罗泽的关心和对史雷的信赖，为了回应他的这份信赖，史雷使用ジ–クフリ–ト将他射入フュ–ズドフェイス之中。

在精神世界里，德泽尔向罗泽吐露了真相，同时也因自己曾经利用她而道歉。而罗泽一如既往地开朗笑着说，自己并没有不幸，反而感谢德泽尔。被罗泽的话所救赎的德泽尔让罗泽替他转达对同伴们的心意和感谢之后，静静地消失了……

德泽尔死了，在史雷等人为他哀悼的时候，扎比达出现了，他向史雷等人说了自己必须向五大神之首マオテラス做一个了断的理由，那就是他推测ヘルダルフ和マオテラス是一伙的。一行人还无法彻底信任他的这个理由，就在这时罗泽用德泽尔的遗言呵斥了止步不前的众人，让众人醒悟过来，决定继续前行，同时也迎来了新同伴扎比达与他一直戴着的沉默寡言却又热血的风之天族的帽子。

グレイブガント盆地～パルバレイ牧耕地

经由ヴァ–グラン森林进入グレイブガント盆地遇到安兄妹，经由パルバレイ牧耕地前往ペンドラゴ触发剧情，开始 BOSS 战。

BOSS 扎比达

种族人，弱点无，耐性风和地，使用米库里欧的水神依采用远距离打法会比较轻松，操作模式建议调成マニュアル。

圣なる皇都ペンドラゴ

进入宿屋休息到晚上，往皇都入口方向走去触发 BOSS 战。

BOSS ルナ–ル

没有弱点和耐性，难度不大。第二战要对上一堆路纳尔，不过 HP 都没有第一战的这么高。

前往城教区域的教会神殿前触发连续。

BOSS フュ–ズドフェイス

没有弱点和耐性，只要别站在它正对面就行了，绕到侧边可以随便打，HP 下降到四分之一以下后触发剧情。

BOSS ？？？ ×4

没有弱点和耐性，HP 不高，打倒几个之后继续剧情。

BOSS フュ–ズドフェイス

别攻击，等待对话结束后继续剧情。
第二战时使用神依，然后解除神依。



战后德泽尔离队，在各处和同伴们对话。第二天扎比达入队，继承德泽尔的所有数据。再次经由ヴァ–グラン森林前往グレイブガント盆地。



剧情梗概

史雷等人终于找到了灾祸的显主ヘルダルフ，成长之后的众人虽然能够与ヘルダルフ一战，但是它的脸上依然露着游刃有余的笑容。ヘルダルフ的目的正是要让史雷染上污垢的黑暗。

虽然能够抵抗污垢的侵蚀，但是面对着不自然的ヘルダルフ，史雷从他身上感受到了远远凌驾于污垢之上的灾厄意志，他决定避开像这样在它的掌心里做了断的情形。同时，众人也从确信了ヘルダルフ和マオテラス有着某种联系。为了让史雷得出自己的“答案”，众人决定去找追逐着マオテラス传承的メ–ヴィン。

グレイブガント盆地

进入盆地后往右边走触发剧情后前往アイフリ–ドの狩り场。

アイフリ–ドの狩り场

在靠近地の试练神殿モルゴ–ス的地方触发 BOSS 战。

BOSS ヘルダルフ

耐性无属性，弱点地属性，HP 削减到 80% 后继续剧情（LV80 现在也干不掉就是了）。

支线

支线名	内容	报酬
かめにん血风录	战后前往塔の街ロ–グリン，如果之前去过塔の街ロ–グリン买了地图的话，在キャメロット大陆桥的中继点可以找到亀人触发剧情，提及猫人村（ねこにんの里）。	–
VS龙魔人（限时）	在グレイブガント盆地靠近ヴァグラン森林的出口与女性天族对话	–

剧情梗概

史雷等人在ロ–グリン与メ–ヴィン再遇，得知他的真正身份是传承历史的“刻遗的说书人”，史雷等人遵从メ–ヴィン的吩咐在各地收集到了记载着ヘルダルフ过去的瞳石“大地的记忆”。在这些记忆里，史雷等人得知ヘルダルフ受到了不死的诅咒，这份孤独和绝望正是他渴望将世界陷入灾厄之中的原动力。

面对着世界崩坏的危机，メ–ヴィン也不惜打破说书人的禁忌，决心让史雷等人知晓灾厄的开端和ヘルダルフ受到诅咒的原因。メ–ヴィン所拥有的最后一个大地的记忆开始发光，强光之后史雷等人来到了过去时空的起始之村カムラン。

曾是莱拉搭档的先代导师ミケル在过去对永无止境的污垢和导师的使命感到疲惫，他为了不让マオテラス受到污垢的感染，暗中将它转移到位于边境的神殿中，并在神殿附近开拓了カムラン。但是ミケル这个小小的希望也随着充满了野心的ロ–ランス将军ヘルダルフ到来而破灭，マオテラス也变成了凭魔。陷入绝望的ミケル将妹妹ミュ–ズ的儿子祭献出来，对ヘルダルフ下大了永远孤独的不死诅咒。让最强的灾祸的显主ヘルダルフ诞生的，正是来自先代导师的憎恶。

但是记录还没有完结。ジイジ等人感受到强大污垢而来到カムラン，在这里他捡到了幸存下来的一个人类婴儿，同时ミュ–ズ将被祭献之后转生成为天族的孩子交给ジイジ，她使用誓约的力量张开结界，将マオテラス连同カムラン一起封印起来。两个孩子在ジイジ的身边得以平安长大成人——这就是史雷和米库里欧的出生之谜。导师、灾祸的显主、

灾厄的时代、マオテラス……所有的缘分都与他们紧密相连。

在得知了一切真相之后史雷得出的答案是“拯救ヘルダルフ”，问题是他自身是否真的相信自己所得出的这个答案，对ヘルダルフ的拯救意味着让他永远的孤独终结，这必须要切断他和マオテラス的联系，就像之前德泽尔之前那样，将同伴们的生命注入ジ－クフリ－ト。为了让史雷证明自己的决心，メ－ヴィン向他举起了武器，史雷等人向他展现了彼此之间的羁绊和信念，最终メ－ヴィン力尽倒下，一脸满足地闭上了眼。

塔の街ロ－グリン

在门口触发剧情，之后要开始收集瞳石和做支线。在位于**プリズナ－バック**湿原的**アルトゥス**遗迹地下 3 楼有金钥匙，拿到之后就可以打开各处的金色宝箱了。

支线

支线名	内容	报酬
悲伤の果て	与ロ–グリン的NPC对话获得圣女的情报，前往プリズナ–バック湿原（位于ザフゴット原野西南部）的西南方，和蛇头女妖BOSS战斗，需要注意的是这次因为没有了德泽尔，所以女妖的石化攻击对风神依也依然是有效的，一旦被石化，如果没有组合出技能セイム6的话，唯一的解决方法就是等人类角色HP为0之后与未被石化的天族进行神依或者直接使用ライフボトル。战后前往ペンドラゴの教会神殿调查书柜，需要前往グレイブガント盆地，不过目前流程里无法前往，所以暂时押后。	–

与**ロ－グリン**存档点附近的**エギ－ユ**对话，需要经由**プリズナ－バック**湿原前往**リヒトワ－グ**灰枯林，在东部的存档点左边干掉敌人，建议操作米库里欧或者使用水神依，主要以术攻为主，结束后地上可以捡取瞳石，走出**リヒトワ－グ**灰枯林后触发剧情。

在**ペンドラゴ**宿屋门口与 NPC 对话，前往**ウエストロンホルドの裂け谷**，从东北部的入口前进就能够找到 NPC，从西南方上坡前进可以发现目标的敌人，打倒后地上出现瞳石。

在**ペンドラゴ**的骑士团塔前触发剧情，在东部市街入口附近和 NPC 对话，去宿屋休息到晚上，前往教会神殿，剧情后地上出现瞳石。

收集完瞳石后回去找**メ－ヴィン**，进入塔内调查石碑。不断前进触发剧情，回到塔内后出门触发战斗。

BOSS メ–ヴィン

种族人，无耐性和弱点，建议使用水神依采取远距离攻击战术，同时要注意让另一个天族时刻注意回复，当 HP 在 50% 以下之后，メ－ヴィン使用秘奥义的频率很高，一招下来直接战斗不能。第二战的时候使用神依，然后解除神依即可结束战斗。



前往**キャメロット**大陆桥的中继点，然后从**ヴァ－グラン**森林前往**グレイブガント**盆地，返回**ヴァ－グラン**森林触发剧情，罗泽离队。接下来有三个主线任务，完成顺序可以按照各位自己的想法来进行。

剧情梗概

史雷等人下定了决心，但是这时候ハイランド王国和ロ－ランス帝国将会在グレイブガント盆地进行最大规模的武装冲突，这也是ヘルダルフ的企图，史雷等人必须想办法阻止战争。可就在这时罗泽接到安・多鲁梅的情报，风之骨的成员受到ルナ－ル的暗算而被ロ－ランス逮捕。

风之骨的成员即将在ペンドラゴ处刑，受到罗泽挑衅的ルナ－ル为了将她引出来而出现在了刑场上，并向愤怒的罗泽发起了进攻。史雷等人正好赶到，罗泽将风之骨的成员们顺利救了下来。但是ルナ－ル的污垢太过扭曲，和枢机卿一样无法净化，罗泽的话也无法传入他的心理，ルナ－ル直到最后都辱骂着风之骨的“扮家家酒”，与火焰一起在空气中消失了。

圣なる皇都ペンドラゴ

经由**パルバレイ**牧耕地前往**ペンドラゴ**，在入口附近触发剧情，在宿屋休息到晚上，在东南方触发战斗。

BOSS リザ–ドウォ–リア

种族装甲，弱点无，耐性地和风，让队友集中精力回复，史雷一个人在前线打效率比较快。

前往城教区域的广场前触发战斗。

BOSS ルナ–ル

弱点无，耐性地水风。路纳尔的物理攻击用突进可以进行回避，HP 削减到 70% 以下后后罗泽回归。第二阶段时他会使用秘奥义和风属性中级术，建议用火神依来对付。

剧情梗概

ハイランド军的指挥官正是ヘルダルフ的手下マルトラン，为了停止两军开战，他们必须去找被认命为传令使的艾莉夏，而这也意味着要将マルトラン的真实身份告诉她。艾莉夏尽管陷入了动摇，也还是决定再次成为史雷的从士，向マルトラン询问真相。从マルトラン的口中说出了许多无情的话语，在最后她用艾莉夏的枪自杀了，但是……“骑士应该为该守护之物而强大，应该为民众而温柔”，支撑着几乎想要放弃一切的艾莉夏的，也正式マルトラン教育她的这番话。

グレイブガント盆地～ボ–ルス遗迹

经由**フォルクエン**丘陵前往**グレイブガント**盆地，和**マルトラン**对话，离开盆地，前往**レディレイク**，在贵族街艾莉夏的屋子前触发战斗，艾莉夏归队，去与艾莉夏对话，出战前最好去商店买够**ライフボトル**。经由**レイクピロ**－高地来到**フォルクエン**丘陵与**グレイブガント**盆地的交界处，然后前往**ボ－ルス**遗迹东南部触发战斗。

BOSS マルトラン

种族人，弱点无，耐性无属性和地水，由于艾莉夏无法使用神依，所以本战会非常吃力，推荐参战天族时莱拉和扎比达。マルトラン的战斗风格和艾莉夏类似，动作比她要灵活许多，很难打出硬直，等回复安定下来后建议使用火神依采用术攻的形式，让艾莉夏在前线战斗。



战斗往外走找艾莉夏，艾莉夏离队。

剧情梗概

在ラストンベル里，セルゲイ主张着回避战争，但是却受到了渴望在战争中为亲友复仇的居民们的反弹，受到了他们的辱骂。セルゲイ忍受着屈辱，坚持说服着他们。史雷等人得知居民们受到サイモン的幻术影响之后开始追逐サイモン，最后终于成功阻止了サイモン的企图。另一方面，由于セルゲイ挺身救下了城里的少年，让居民们也稍微开始冷静下来。忍受着自身软弱的セルゲイ的身影也许能够称之为一种希望吧。

職人の街ラストンベル～ヴァ-グラン森林

在ラストンベル圣堂前与セルゲイ对话，和他一起前往ヴァ－グラン森林，和セルゲイ对话之后一路追着サイモン，在尽头触发 BOSS 战。

BOSS セルゲイ

没有弱点和耐性，同时会有 3 个杂兵出现，优先解决会使用远距离攻击的杂兵，杂兵弱点是火，推荐使用火神依迅速解决，最后剩下一个セルゲイ就没什么威胁了。

战后去找セルゲイ，回去之后罗泽归队。

剧情梗概

尽管史雷等人为了阻止开战而东奔西跑，但是现实是残酷的，两军的冲突已经开始了。而且在战场上还有一个被ヘルダルフ捉住的高位天族，他由于在战场里诞生出的膨大污垢而变成了实体化的龙ティアマット。

龙的咆哮撼动大地，士兵们在龙面前完全没有反抗的能力，龙无视敌我双方将战场的生灵一网打尽。悲鸣、恐惧和绝望支配着战场，唯一站在龙面前的只有史雷等人，不管在谁看来，这都是一场无谋的战斗。

但是史雷和罗泽展示出来的无垢的意志，让残存下来的士兵们再次燃起了斗志，两军的士兵齐心协力援助着史雷等人，他们的勇气也给史雷等人带来了希望。但是实体化的龙哪怕是导师也无法净化，面对着已经力尽的龙，史雷举起了剑，罗泽感受到了史雷的决心，她别无二话，但是像是为了与他共同承担这份罪一般，她一起握住了史雷的剑。受到了两人合力一击的龙最终消失在天空之中，"人类"取得了胜利。

グレイブガンド盆地

经由ヴァ－グラン森林前往グレイブガント盆地，进入之后触发剧情，从北边绕到中央触发战斗。

BOSS ティアマット

种族龙，弱点无属性，耐性火地水。第一阶段的威胁不大，它的魔法范围仅限于正前方，如果无法打断的话就绕到它身后去即可。HP 削减到一定程度后进入第二阶段，第二阶段 BOSS 的 HP 回满，尽量别让他靠近后卫的回复役，主要使用奥义来进行攻击。

剧情梗概

由于龙的出现和击退让ハイランド和ロ－ランス之间开始出现了和平的契机，艾莉夏和セルゲイ作为两国之间的代表开始进行停战的交涉。史雷看到了没有污垢的ラストンベル，聚在一起聊天的士兵们，为和平而欢呼的人民。史雷拒绝了艾莉夏向他提出的成为两国之间沟通桥梁的请求，因为史雷的道路已经指向了别处。

这一夜是将众人在人类世界的最后留恋。罗泽和莱拉，扎比达和艾多娜，以及史雷和米库里欧，每个人得出的"答案"都用自己的方式传达给对方。

史雷想到了在让与マオテラス与ヘルダルフ之间的联系切断之后，让マオテラス寄宿在自己身上，让自己切断五感进入长眠。这样的话史雷的灵应力就能够经由マオテラス传播到整个大陆之中，到时候人们哪怕是到不了导师的这种程度，哪怕只是从士程度的话也能够感知到天族的存在，如此反复的话污垢就能够从根本上解决。这是以希望作为赌注的赌博，史雷相信着人们的可能性。

但是史雷的梦想要怎么办?

面对米库里欧的这个问题，史雷回答说："只要我记得，这个梦想就不会结束。"

史雷还是大家熟悉的那个史雷，既然如此大家也只要笑着协助他的这份决心就好了，因为大家的"答案"都是与导师史雷的道路紧密相连着的。

ヴァ-グラン森林～職人の街ラストンベル

战后自动来到ヴァ－グラン森林，前往ティンタジエル遗迹群，剧情后前往ラストンベル，前往圣堂然后往西边走。

出门后有新支线和后续支线可以做。



支线

支线名	内容	报酬
暗杀ギルド风の骨	之前在ヴァ-グラン森林触发过孩子们的剧情之后前往フォルクエン丘陵偏マ-リンド的桥边和ロッシュ对话触发剧情，前往マ-リンド，和中央位置头上有"！"的NPC对话后前往ダノムニア美术馆触发战斗。前往ヴァ-グラン森林的ティンタジエル遗迹群入口处触发剧情。	罗泽的换装"セキレイの羽の少女"、罗泽的称号"暗杀者"
かめにん血风录	如果买齐了龟人的地图并在キャメロット大陆桥触发了龟人的剧情之后，和各地的加护天族对话，前往レディレイク贵族街艾莉夏的屋子附近触发猫人（ねこにん）的剧情，不过目前还没法去ねこにんの里。	–

支线名	内容	报酬
地の兄妹	如果现在等级够的话，前往灵峰レイフォルク中腹触发剧情，艾多娜和扎比达离队，上到顶端触发剧情，艾多娜和扎比达归队，进入BOSS战。BOSS アイゼン，弱点无，耐性无属性和火地。对手是八天龙之一，皮糙肉厚的程度是最终BOSS没法比的，建议用水神依采取远距离魔法战，让另一个队友在前线战斗，多注意BG的剩余量和天族成员的回复情况就没多大问题了。战后去宿屋睡一觉之后返回山顶调查アイゼン的墓碑。	饰品“子ドラゴン”、艾多娜第二秘奥义“シュティングスタ”、艾多娜的称号“大人な子ども”
华の在处	做了之前的男孩小偷的支线之后前往レディレイク的外缘水道区角落触发剧情。	–
悲哀の果て	之前做了美杜莎姐妹的支线的话现在可以前往グレイブガント盆地的ロ–ランス侧，前进一段路触发剧情，进入北部的废村触发战斗，对手是两个美杜莎种，要时刻注意她们的石化攻击，一个耐性地水，一个耐性火水风，建议优先干掉耐性和HP较少的ステンノ–。	饰品“天使の轮”

剧情梗概

与マオテラス合为一起的ヘルダルフ现在应该在カムラン，在之前看到的大地的记忆里，カムラン和イズチ应该是有所联系的，史雷等人即将回到久违的故乡。

但是不知什么人打破了ジイジ的领域，在イズチ各处都出现了ハイランド的部队，反对停战的バルトロ采取了和过去的ヘルダルフ一样的行动。史雷等人在イズチ里找不到ジイジ的身影，サイモン出现在众人面前，对史雷进行挑拨。

アロダイトの森～天族の杜イズチ

经由レイクピロ–高地和アロダイトの森前往イズチ触发战斗。



BOSS ケルベロス

种族兽、弱点无属性，耐性地水火。它的两个头能使用火和水属性的攻击，用左右侧移可以躲开，濒死时还会回复 HP，所以当它的 HP 下降到一定程度之后建议用秘奥义来给它最后一击，别让它有喘息的机会。

进入イズチ触发剧情，然后分别前往史雷的家和ジイジ的家，最后回到史雷的家前面触发剧情，前往マビノギオ山岳遗迹。

支线

支线名	内容	报酬
ザビダという男	在キャメロット大陆桥和长得很像麦瑟的天族对话，前往プリズナ–バック湿原，前往北部存档点对面讨伐BOSS，BOSS耐性地水火。	扎比达的换装“若きひの黑风”、扎比达第二秘奥义“デッドエンドヘブン”、扎比达的称号“ミステリアスパトナ”

支线名	内容	报酬
探险家メヴィン	在塔の街ログリン的宿屋附近与男性天族对话，前往トリスイゾル洞东南方的东部小空地与女性天族对话。	史雷的换装“导师のいでたち・カラバリ”
ゼンライ老	去イズチ的ジイジ的家调查柜子触发剧情。	ジイジの手纸、ジイジのキセル（如果之前有还给ジイジ的话）、米库里欧的称号“水鱼の交わり”
セルゲイの骑士道	在ペンドラゴ的骑士团塔前和セルゲイ对话触发剧情。	饰品“リゼント”、史雷第二秘奥义“烈震神雷牙”
かめにん血风录	继续猫人村的任务，去ジイジ的家调查书柜获得烟管后，回去和猫人对话，进入ねこにんの里。在中间触发《TOX2》……不对，是龟人支线的后续，需要和黑暗龟人战斗，黑暗龟人的招式……玩过《TOX2》的都懂，他是用秘奥义的频率很高，要注意回避会触发秘奥义的招式“双刃乱舞”。	饰品“スクエアフレムメガネ”
最强の武器	各城镇的武器屋等级在5以上之后，与ログリン武器屋旁边的ゼログリン对话获得“超硬のつるはし”，前往アロダイトの森北部左边使用“超硬のつるはし”，入手“ミスリル”，回去报告。	各城镇的武器屋开始贩卖ミスリル的装备

剧情梗概

这膨大的污垢究竟是从某个地方涌出来的，过去ミュ–ズ设下的结界似乎被打破了。史雷和米库里欧一边担心着ジイジ的安危一边进入マビノギオ山岳遗迹最深处的封印之间，在那里他们遇到了濒死的ミュ–ズ，她想要尽全力将从カムラン涌出来的污垢抑制住，ミュ–ズ相信着过去托付给ジイジ的孩子们一定能够将希望引领向未来，她燃烧了自己的生命，将污垢成功封住了。米库里欧到最后都没有告诉她自己的身份，只是默默地收到了母亲的心愿，与她做最后的告别。

继续前进之后众人遇到了サイモン的幻觉，她为了让史雷陷入污垢之中而拼命地用着幻术，但是史雷看透了她的这份软弱。サイモン和德泽尔一样，是会让加护者陷入不幸的天族。她由于太过痛苦而自我否定，面对着被黑暗所侵染的サイモン，史雷说他一定能找到让任何人都幸福的方法。サイモン喃喃说着这是诡辩，她像是脱力一般，趴在地上发出如同孩子般的呜咽声。

マビノギオ山岳遗迹

进入遗迹后来到之前遇到艾莉夏的巨像前，从两边的楼梯来到深部，剧情之后继续前进进入幻境之中，朝着有敌人以及柱子比较多的方向前进，在最深处触发 BOSS 战。

BOSS スレイ、ロゼ

史雷耐性火，罗泽耐性地，两者都没有弱点属性。建议优先解决 HP 较低的罗泽，两者的 HP 都不多所以相对来说还是比较好解决的，尽量注意一下同伴的 HP 回复就没问题了。

战后自动回到マビノギオ山岳遗迹，继续前进后再次进入幻术空间，来带最深处触发 BOSS 战。

BOSS スレイ、ロゼ

史雷耐性水，罗泽耐性风，两者没有弱点属性，这次 HP 较低的是史雷，从他开始优先解决。

继续前进启动传送点，进入房间里开始战斗

BOSS サイモン

种族人，无弱点属性和耐性，由于她没有耐性所以属性技可以随便用，比较安全的打法是使用火神依在远处使用上级天响术，让另一人在前方牵制。不过要小心她的秘奥义。当 HP 减至一半以下时就会召唤出 3 个分身，这时建议优先打倒 HP 较少的分身。

进行前进进入始まりの村カムラン。

剧情梗概

众人首次踏入现实中的カムラン，这里正是灾厄的起始之地，也是史雷和米库里欧的诞生之所。远处能够俯瞰村子的古老神殿，灾祸的显主ヘルダルフ、マオテラス和ジイジ都在那里等着众人。

史雷怀抱着在这场旅途中得出的“答案”，与同伴们一起向神殿进发，旅途的终点和世界的未来，都隐藏在这污垢的尽头……

始まりの村カムラン

往北边前进，途中有黑暗龟人的商店。

アルトリウスの玉座

启动传动点和存档点，现在可以去做几个支线。

支线

支线名	内容	报酬
王女アリシャ	在レディレイク贵族街靠近艾莉夏的住宅。	饰品“ラウンドフレムメガネ”、30000gald（桌子上的宝箱里）
华の在处	收集到30个以上的异形の宝珠之后在存档点观看Chat，在レディレイク入口处触发剧情，与罗泽与扎比达战斗。	罗泽第二秘奥义“ミリアド・サクラー”、罗泽的称号“日阴の徒花”

处理完支线回到アルトリウスの玉座，进入建筑物之中，途中的污垢屏障可以用火烧掉，直接上楼进入第二个区域，进入右上的房间来到外围，前进到下一个房间，从右边的楼梯下去来到外围，前往东南方向的房间。下楼出门，从外围来到左边的房间，从左边出到外围，往西南方向前进，从走廊旁边的楼梯下去来到外围，来到尽头进入左上的房间。从西南方的门出去，穿过外围进入左上的房间，上楼之后从水池旁边的门出去，直走到尽头触发剧情。

支线

支线名	内容	报酬
その名はフェニックス	收集到49只诺尔敏之后在宿屋住宿触发Chat，前往火の试炼神殿イグレイン触发剧情，与フェニックス进行BOSS战。フェニックス神族有翼，火和水钢体，风耐性，虽然HP与等级的BOSS相比较低，但是它在战斗时至少会复活2次以上，每次复活HP都会回满，运气不好的话复活6、7次都有可能，所以要做好长期奋斗的准备。	饰品“いつでもノルミン”

存档点之后是三连战的最终 BOSS 战。

BOSS ヘルダルフ

耐性无属性。BOSS 攻击基本是直线，由于耐性是无属性，所以建议用带属性的术技来攻击，HP 削减一部分之后触发剧情，BOSS 会开始召回杂兵。BOSS 的狮子战吼和业火展开需要注意，尤其是前者，会让 BOSS 使用秘奥义，必须避免与 BOSS 的正面战斗。建议使用水神依采用远攻的形式来攻击，水神依的第三和第四天响术对牵制敌人很有效果。



BOSS 神依化ヘルダルフ

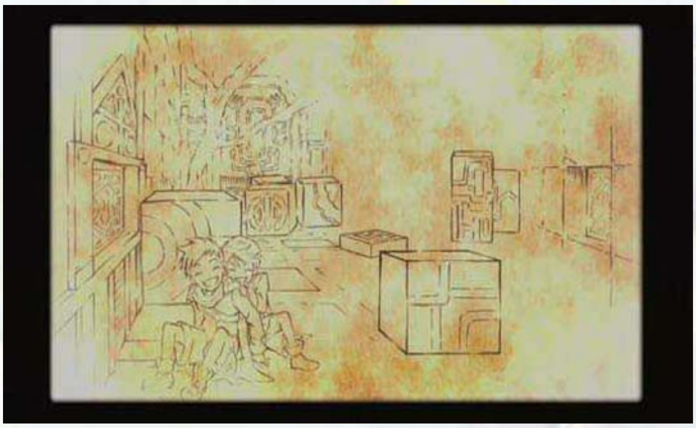
种族龙，没有弱点和耐性，玩过《圣恩传说》的玩家对这种类型的 BOSS 估计会有些既视感，建议使用神依来打 BOSS 的头部，在 BOSS 的左手边是一个死角，在那里可以躲过 BOSS 的大部分攻击。当 BOSS 的 HP 下降到一定程度时他就会开始用インディグネイション（神雷），这个系列最强雷魔法之一会直接让我方全灭（虽然神雷是多段攻击这个设定有些匪夷所思），当 BOSS 开始咏唱时就攻击他的头部，利用神依的ブラスト奥义加强伤害输出，阻止成功后系统就会提示玩家使用神依再解除神依。



BOSS ヘルダルフ

耐性无属性。一对一的战斗，打出秘奥义就行了，BG 在 3 以上时按住 R1+ ○。

战后向前进调查剑，迎来结局。



结局后储存通关存档，在主页面读档之后可以去做剩下的支线。

支线

支线名	内容	报酬
湖の乙女	去レディレイク的宿屋住宿触发剧情，前往圣堂。	莱拉的第二秘奥义“ブライマリィ・インブレイス”
亲友	在任意一个宿屋休息之后，在イズチ的村口触发剧情后。	米库里欧的第二秘奥义“冰尘封浊杀”

艾莉夏日后谈 ~瞳にうつるもの~

下载了 DLC 之后在主页面选择“Alisha After Episode”即可进行游戏，由于这是讲述游戏结局后的故事，所以建议各位在通关之后再玩该日后谈。《噬神者 2》的荒神讨伐在该日后谈无法使用。

选择 Ex New Game 可以继承本篇的通关存档（注意，必须是通关存档）开始游戏，使用通关存档开始日后谈的话，日后谈的部分道具和角色等级可以继承到本篇之中，而直接选择 New Game 开始日后谈的话，角色等级和道具就无法继承到本篇里。

游玩提示

和日后谈一起配信的还有几个免费 Chat 小对话，其中“瞳にうつるもの”相关的两个小对话介绍的是在日后谈之前的故事，建议各位看完之后再进行游戏，这样能够更好地理解剧情。如果是继承通关存档来玩并买了服装 DLC 的话建议在本篇里将角色的服装换成默认换装，因为在读取通关存档后角色的换装会保持在通关存档时的那一个状态，如果不小心装了一些搞笑类或者卖萌类换装或饰品开始日后谈一周目的话会很容易出戏。



艾莉夏笔记

今天，マティア军机大臣在マ－リンド的视察正式结束了，视察的时间延长了整整两天，但是这次视察还是很有意义的。虽然期间也发生过过令人直冒冷汗的突发情况，不过那也只是小孩子们没有恶意的恶作剧罢了，那位向来严肃的マティア大臣能发出那样的大笑令我留下很深的印象，那个时候セルゲイ殿下的表情我也没法忘记。

今后ハイランド方面将会开始组成考察团正式开始在各地视察，议和条约的缔结一下子变得开始有些真实感了，今后恐怕会变得更忙。

在和マティア大臣同行进行时我也有些感触，不仅仅是因为マティア大臣的这件事，还有在マ－リンド生活的人们和这座城市本身已经开始渐渐恢复了活力。

为了不辜负大家和マティア大臣的期望，我得继续努力才行，为了让人们的生活变得更好，为了实现人与天族一起幸福生活的世界！

还有就是，像这样将内心以文章的形式表现出来还意外地能减压呢。

史雷似乎是发生了什么事。

当我被反休战派的人袭击时罗泽及时出现才使我得救，罗泽看起来精神也挺不错。但是刚刚有人说，导师已经不在了……而且罗泽看起来也像是在躲着我，看样子史雷的确是出事，我很担心他……

追着罗泽来到旅馆，但是旅馆房间的窗子是开着的，房间里也没有罗泽的身影……罗泽你就这么费力地想避开我吗?！罗泽现在一定是在ラストンベル，我要再次追上她仔细问清楚才行。

大树の街マ－リンド

在右边有一个存档点，存档点后面的石碑没法读，走出小路之后触发战斗，把敌人的 HP 削减到一定程度之后继续剧情。





前往旅馆，在门口出发剧情，进入旅馆后先别急着走，等老板娘从左边的厨房进入吧台后和她对话可以拿到**パルミエ**。进入最里面的房间之后自动走出旅馆，从西南和西北的出口直接前往**ラストンベル**。

艾莉夏笔记

罗泽果然还是不打算告诉我，哎……

和我之前想的一样，罗泽果然就在ラストンベル。明明一开始只是不打算再让她逃跑的，结果却演变成了两人打架。不过罗泽她像是在为我考虑，那么说的话现在别深究史雷的事是不是比较好……?

不！这样不行！无论是怎样的现实，我都要亲眼看到才行。而且，虽然很不安，不过也不代表着在前方等着我的是不好的结果。所以我绝不会退缩的，罗泽，你等着吧，哪怕演变成持久战我也一定要从你口中得到真相。

既然这么决定了，那么今天就先回去休息吧。我才不想和罗泽待在一起，既然她说我们的立场和所前进的路已经不同了，那么我就老老实实像个公职人员一样去城里的公职人员宿舍休息吧。

……不知道是不是因为刚刚吵过架的原因，现在感到很累。

在前往宿舍的路上受到了来自过激派的袭击，罗泽又出现了，之后顺势和她结缔了从士契约，这样一来我也能和凭魔战斗了，更重要的是能够再次看到莱拉大人和艾多娜大人！米库里欧大人和扎比达大人似乎不在，不过我想就算我询问两人的去向，罗泽也不会回答吧。

明明只是过了三个月而已，却感觉像是过了很长的一段时间，如此地令人怀念。但是果然还是……感到很寂寞，史雷不在这里。我想听听你的声音啊，史雷……

第二天早上罗泽门都没敲就直接跑到我房间里，也不给个理由就让我穿上正装，真是个强硬的人。

据罗泽所说，过激派内部里似乎混进了凭魔，为了找出它，首先得把敌人引出来后将他们的据点找出来。所以罗泽让我穿上正装，显得更加显眼一些，将敌人引出来。她跟我好好说的话我还是会去做的，早上真是吓我一跳。

职人の街ラストンベル

剧情之后来到地图西边的位置触发战斗，罗泽、艾多娜和莱拉入队，罗泽可以使用神依，对方只是杂兵级别的家伙，解决掉之后进入第二天，入手艾莉夏的新服装，在城门前触发剧情后经由**ヴァ－グラン**森林前往**グレイブガント**盆地。



艾莉夏笔记

在グレイブガント盆似乎有着和凭魔紧密相关的线索，而且那里有个地方是被艾多娜大人所封印。

正如我们所想的一样，在进入盆地之后过激派就来袭击我们。我们跟着落单的过激派士兵走，看到他进入一个洞窟之中，这个洞窟就是艾多娜大人封印起来的，能够通往传说中的起始之村**カムラン**的通路。

但是封印被破除，浓厚的污垢开始从洞里涌出来，是谁破除了封印？为了什么而破除封印？

グレイブガント盆地



经由**ロ－ランス**侧营地往废村的方向前进触发战斗，然后一路跟着敌人走，中途有一个**ダ－クかめにん**商店可以购买到本篇里没有卖的艾莉夏的武器。顺便一提，从盆地东侧可以经由**フォルクエン**丘陵返回**マ－リンド**。

艾莉夏笔记

难不成史雷他已经……不行，不能想这种事。

我们不知道已经前进了多长的距离，突然间，有种令人无法形容的违和感出现，这是……**マルトラン**老师？！

当我看到老师的一瞬间，胸口像是被堵住了一样难受，咚、咚……能够听到心脏的鼓动声，手指很冰，双手的颤抖怎么也止不住。但是我必须往前走。

老师，这次我要以自己的意志，来和你诀别。

之前感受到的违和感的真正身份是由**サイモン**做出来的幻术。她明明是天族却成为灾祸的显主的同伙……

艾多娜大人跟我诉说了我和史雷分开后所发生的事。**マオテラス**变成了凭魔，并与灾祸的显主维系在一起，不过最后史雷和罗泽，还有各位天族们结束了这一切。而……这一切的根源，却是在过去**カムラン**被卷入**ハイランド**和**ロ－ランス**的战争所造成的。

カ－ネック封洞

这个洞窟不难走，路上没有什么机关，直接开小地图按 L2 键寻找出口的路即可。在第三个区域的正中间触发 BOSS 战。

BOSS マルトラン



弱点无和风，耐性火和水。攻击方式和本篇里差不多，由于弱点属性对应的天族不在队伍里所以建议手控无属性特技较多的艾莉夏来进行战斗。HP 少的时候建议让罗泽使用地神依的回复奥义来进行回复。

战斗艾莉夏获得第二秘奥义。穿过封洞进入**ストラット**山岳。



ストラット山岳

一路上需要通过攀爬和跳下来进行移动，有种让人回想起《无尽传说》的感觉。和在封洞是一样，通过小地图可以前进至终点。在第三区域的南部有艾莉夏和罗泽的**ぴれの**坩埚，短时间通关和通关 11 次（不限难度）可以分别拿到一个奖杯。



艾莉夏笔记

我们和扎比达大人汇合了，总之先把这里的凭魔净化吧。肯定有什么人让这里溢满了污垢，但是为什么要这样做？那个人又在哪？

扎比达大人说“对方目标是史雷”，这是怎么一回事？强大的凭魔不断从遗迹里涌出来，不好的预感在脑中挥之不去……

又出现强大的凭魔！到底还有几只啊？！虽然有大家在身边，不过这种严峻的形式不想个办法的话恐怕没法坚持太久，必须赶紧找出主谋才行！

话说回来，罗泽为什么这么焦虑？站在她旁边就能感受到她身上的火气，周围的同伴们也闭口不提。罗泽的这种焦虑，再加上现在的这种状况……一定，是和史雷有关的事对吧？

エレイン遗迹

1F：在入口处的箱子里有银钥匙，在通往 2F 楼梯口正对面的房间里有金钥匙，如果在本篇里没有拿到的话不妨直接从这里入手金银宝箱的钥匙。

2F：从右边绕到北方进入 3F，中间的那扇门可以从北端的大厅调查门打开。

3F：从左边绕到北方进入 4F，中间的那扇门从左边的通路进入正中间的房间调查门可以打开。



4F：在正中间的房间触发战斗，战后扎比达入队。在通往 5F 的楼梯对面的宝箱可以拿到"紫水晶の键"，这是打开有紫色纹章的门用的，必须入手。

5F：沿路调查墙壁打开通路进入 6F。

6F：从上方的出口进入 7F。

7F：调查右上的墙壁，回到 6F。

6F：进入宝物库获得"紫水晶の证玉"，这时候有些墙上有着三颗紫水晶，在持有这个道具的情况下调查紫水晶就能够打开通道，紫水晶的颜色比较暗，所以建议各位尽量将屏幕亮度调亮一些来进行游戏。从左下的出口回到 5F。

5F：从下方的入口进入 6F。

6F：从右上的入口进入 7F。

7F：从左上的入口进入 8F。



8F：在中央触发战斗，战后调查左边的墙壁打开通道，在尽头的存档点附近有**ダ－クかめにん**可以进行一下补给。

9F：进入后调查中央房间右边的墙壁，从右边绕到上方进入 10F。

10 ~ 11F：这两层的机关很少，看着小地图走就行了。

12F：在中间触发 BOSS 战。

艾莉夏笔记

罗泽说"我原本认为无法能和艾莉夏友好相处"，不过，我也不计较了，毕竟我们已经可以像这样面对面地谈论这种事了。之前我们又是吵架又是打架，还像现在这样在一起旅行，所以我们也算是成为了朋友。

罗泽说米库里欧大人过去曾经和她说过，能够在一起看到一样的事物，听到一样的话语的人才是真正的同伴，她过去认为和我没法成为同伴，因为她成为了导师的从士，而我既是公主，又是骑士，还是政治家，更是一个一般的女孩子，和罗泽的差别很大。身为导师的从士所看到的是天族、凭魔、污垢和摇摆不定的人心，过去的罗泽和现在的我所看到的是这样的世界。

罗泽在等待着我得出我的"答案"。

谢谢你，罗泽。

我已经……再也听不到史雷的声音，也再也无法和史雷在一起欢笑了，对吧？

但是即使如此……我也想知道真相，想知道史雷所得出的"答案"。

现在回过头来看看这些笔记，发现我的书写风格也变了不少，哪一个才是真正的我呢？

我想，我在和大家相遇之后就开始变了，不过在我之中也有着没有变的"我"，如果要问这是不是一件不好的事，我觉得不是这样的，还差一点……还差一点点我就能得出自己的答案了。

史雷，你再稍等一下。

就像过去你曾经向我述说着你的梦想一样，这次轮到我来向你述说我的梦和我的"答案。"

BOSS バフォメット

弱点风。建议省着点 BG，后面还有一场战斗，所以建议手控扎比达直接攻击弱点属性。



BOSS バフォメット ×2



两者的弱点和前一战相同，不过本战的要求是同时将两个 BOSS 击败，如果只击败其中一个而未击败另一个的话，该 BOSS 就会回复 HP，建议多使用右摇杆操作号令引导队友攻击指定的敌人，等其中一边的 HP 削减至 5% 以下后立刻切换攻击目标，之后就尽量用秘奥义或者风神依最上级天响术来攻击敌人。

通关后要素

在通关并生成了通关存档之后，主标题页面会出现"Ex New Game"选项，可以消耗加护天族等级的点数来购买继承项目开启新一周目的游戏。

隐藏迷宫

通关后自动回到**アルトリウスの**玉座最深处的存档点，上楼来到广场，在门前可以发现一个传送点，来到**カ－スランド**岛。

在东南方和猫人对话可以恢复这里的加护并获得地图。从各角落的入口进入并通关各迷宫（其中两个有来自《深渊传说》的杰伊德与来自《圣恩传说 f》的索菲）之后在岛外可以遇到隐藏迷宫的 BOSS，将其打倒之后最终 BOSS 就会强化成真・最终 BOSS。

装备继承方法

在二周目的**レイクピロ**－高地北部（水之试炼神殿入口正对面）就会出现石碑，调查石碑就要与和队友们同等性能的"**シャドウ**"类敌人进行战斗，胜利后就可以获得上一周目通关存档里各角色身上穿戴的装备。敌人的等级较高，建议在中盘再来挑战。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结



史雷最强武器融合方法

史雷的最强武器“义圣剑グレイヴァ－”是由“圣剑グレスフィア”和“义剑リヴァリア－”融合而成（注意，是融合，不是使用祝福铭来换）。

而“圣剑グレスフィア”和“义剑リヴァリア－”分别是由“血涂られし圣剑”和“影に寄り添う义剑”两种武器使用祝福铭之后的形态。

掉落“血涂られし圣剑”的敌人：ソルヴェイガ－（ザ·カリスⅠ）、ドラグ－ン（ザ·カリスⅣ）、ヒュ－リ－ウルフ（ザ·カリスⅦ）

掉落“影に寄り添う义剑”的敌人：三叶虫（カ－スランド岛）、キングコブラ（ザ·カリスⅡ）、スカ－レットニ－ドル（ザ·カリスⅢ）

制作最强的“义圣剑グレイヴァ－”的基本流程是：

①收集77把血涂られし圣剑融合成“血涂られし圣剑+76”，收集98把影に寄り添う义剑融合成“影に寄り添う义剑+97”；

②将两者进行祝福制作成最强的“圣剑グレスフィア”和“义剑リヴァリア－”；

③将“圣剑グレスフィア”和“义剑リヴァリア－”进行融合制作成“义圣剑グレイヴァ－”

④反复制作“血涂られし圣剑+11”和“影に寄り添う义剑+11”进行祝福制作成“圣剑グレスフィア”和“义剑リヴァリア－”，将两者融合之后制作成“义圣剑グレイヴァ－+1”，与之前那把最强的“义圣剑グレイヴァ－”继续进行融合，制作成最强的“义圣剑グレイヴァ－+99”。

※在后期进行融合时如果想要调整武器依附的技能就善用地の主的“ノルミンセット”技能来获取对应技能的武器吧。

DLC“荒神讨伐”

在本篇主线进行到一定程度之后就可以在宿屋里开启荒神讨伐挑战，荒神讨伐里登场的荒神有**オウガテイル**（弱点无属性，耐性地属性）、**シユウ**（弱点火和水，耐性无和地）与**ヴァジュラ**（弱点地属性，耐性风属性）。每个荒神的动作都十分还原，包括**ヴァジュラ**的五个雷球与“《噬神者》系列”的连战要素。荒神挑战共有10次连战，挑战成功后可获得的奖励也十分丰富。

荒神连战敌人出现顺序

●第一战：**オウガテイル→オウガテイル**×3→（剩余2只时）**オウガテイル**×2→（剩余1只时）**オウガテイル**

●第二战：**オウガテイル**×3→（剩余2只时）**オウガテイル**×3→（剩余2只时）**オウガテイル**×2→**シユウ**

●第三战：**シユウ→オウガテイル**×2→（剩余1只时）**オウガテイル**×2→（剩余2只时）**オウガテイル**×2→**シユウ**

●第四战：**シユウ**×2→（剩余1只时）**シユウ**→（剩余1只时）**オウガテイル**×4→（剩余2只时）**シユウ**

●第五战：**シユウ**×2→**シユウ**×2→（剩余1只时）**シユウ**×2→（剩余1只时）**シユウ**

●第六战：**シユウ**×2→（剩余1只时）**オウガテイル**×4→（剩余2只时）**シユウ→ヴァジュラ**

●第七战：**ヴァジュラ→シユウ**×2→（剩余1只时）**シユウ**→（剩余1只时）**ヴァジュラ**

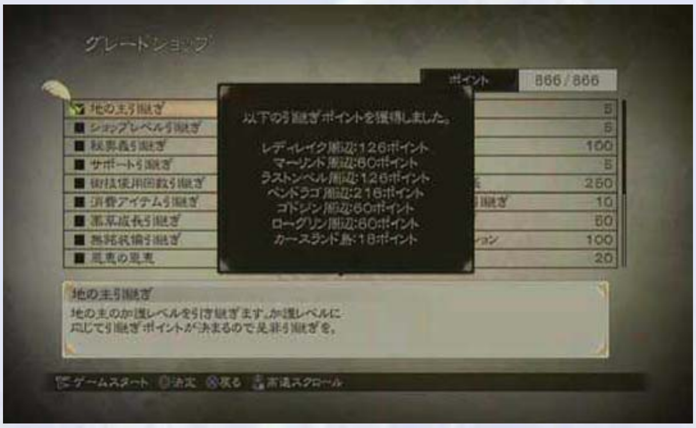
●第八战：**ヴァジュラ→ヴァジュラ→ヴァジュラ**×2

●第九战：**ヴァジュラ、シユウ**×3→（剩余1只时）**オウガテイル**×2→**ヴァジュラ**×2

●第十战：**ヴァジュラ、オウガテイル**×5→（剩余1只时）→**シユウ**×3→**シユウ**×2→（剩余1只时）**オウガテイル**×2

Grade商店

本作的Grade值并不会直接用来购买Grade项目，系统会根据玩家在各地的地之主等级来进行点数评价，。如果购买了经验值2倍这种官方金手指类的DLC的话还将会有额外的点数奖励。



Grade项目	内容	所需点数
地の主引继ぎ	继承地之主加护的等级	0
ライブラリ引继ぎ	继承书籍内容	5
ショップレベル引继ぎ	继承各武具店和宿屋等级	5
ノルミン引继ぎ	继承48只诺尔敏（另外2只分别在主线和支线获得）	5
秘奥义引继ぎ	继承已经习得的秘奥义，在开放了BG槽之后就能够使用了	5
称号引继ぎ	继承称号	100
サポ－ト引继ぎ	继承援助天赋	20
バトルアクト引继ぎ	继承战斗行动和AP点数	5
术技使用回数引继ぎ	继承术技的使用次数	50
アイテム所持数扩张	将消耗类道具的上限增加至30	250
消费アイテム引继ぎ	继承消费道具	50
ビジュアルアイテム引继ぎ	继承发型、服装和饰品	10
药草成长引继ぎ	继承使用药草所增加量的角色参数	400
特殊アイテム引继ぎ	继承风师の护符（能够提升角色在地图上的移动速度）	50
无铭装备引继ぎ	继承装备中开头是“无铭の～”的装备	50
トレジャ－ナビゲ－ション	按下R1可以确认地图里还尚未开启的宝箱数量	100
恩惠の恩惠	地之主的可镶嵌技能点数+5	200
エクスハ－フ	获得经验值减半的战斗行动	20
エクスダブル	获得经验值2倍的战斗行动	200
エクストリプル	获得经验值3倍的战斗行动	1000
エクスガルド	战后获得的gald会根据经验值而增加，但是升级时不会提升角色参数的战斗行动	20
ガルドダブル	获得gald2倍的战斗行动	700
术技习得倍化	升级时术技的习得速度变成2倍的战斗行动	300
ノルミンダブル	在地之主菜单装备诺尔敏之后技能附加率变成2倍的战斗行动	500
ドロップダブル	敌人的装备掉落率2倍的战斗行动	30
エクステンドスキル	装备上的技能一定能够变成セイム2以上的战斗行动	8000
グレ－ドダブル	获得Grade值2倍的战斗行动	500
アドバンスディヴァイン	让敌我双方的陷入异常状态的几率的战斗行动	100
确率效果2倍	让敌我双方的陷入异常状态的记录都为2倍的战斗行动	700
ダメ－ジ2倍	敌我双方伤害输出都为2倍的战斗行动	100
HP最大值+1000（1）	在HP最大值+1000的情况下开始游戏	500
HP最大值+1000（2）	在HP最大值+1000的情况下开始游戏	500

如果在上一周目在Grade商店购买了部分项目或者直接通过DLC来购买的话，在装备了这些项目的情况下通关并进入下一周目的继承时就会获得额外的点数奖励。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

继承项目对应的战斗行动	奖励点数
エクスハーフ	1000
エクスダブル	100
エクストリプル	100
エクスガルド	2000
术技习得倍化	100
ノルミンダブル	100
ドロップダブル	100
エクステンドスキル	150
グレードダブル	100
アドバンスディヴァイン	500
确率效果2倍	1000
ダメージ2倍	1000

全角色称号详解

史雷



称号	入手方法
游击士	初始称号
高游击士	主线获得
百战击士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16）%	1→5→13→16
集中力+（4→6→12）%	6→14→20
进行连携时SC减少（1→2→3）%	3→9→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

称号	入手方法
剑舞士	初始称号
熟练舞士	主线获得
达人舞士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

称号	入手方法
术剑士	初始称号
魔剑士	主线获得
魔斗剑士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

称号	入手方法
导师	主线获得
高位导师	主线获得
最后の导师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应回避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“兽”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
别离の若者	主线获得
旅の道连れ	主线获得
看取りし人	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“装甲”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率-（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
知りたがり	调查了10个景点探索
物知り学士	调查了30个景点探索
天遗学者	调查了70个景点探索

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
气绝时间-（20→40→60→80→100）%	1→5→9→13→16
对种族“不定形”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19

艾莉夏



称号	入手方法
突枪士	初始称号
突枪骑士	主线获得
闪枪姬	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费-（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

称号	入手方法
守护枪士	初始称号
守护骑士	主线获得
护法神姬	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

称号	入手方法
枪斗士	初始称号
豪枪骑士	主线获得
旋枪姬	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

称号	入手方法
从者姬	主线获得
忧国の姬君	主线获得
ハイランドの希望	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应回避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“兽人”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

※ 以下为 DLC 日后谈入手的称号。

称号	入手方法
世界发见？不思议仰天！	剧情获得
守护者の真实	剧情获得
誓う者の心	剧情获得

称号效果变化	对应熟练度等级
受到的伤害在（40→80→120→160→200→240→280→320→360）以下时不会出现硬直	1→7→13→14→15→16→17→18→19
无属性伤害减轻（10→20）%	2→8
火属性伤害减轻（10→20）%	3→9
地属性伤害减轻（10→20）%	4→10
水属性伤害减轻（10→20）%	5→11
风属性伤害减轻（10→20）%	6→12
所有行动的SC消费减半	20

罗泽





称号	入手方法
–	–
二刀剑士	初始称号
二刀魔士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费–（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

称号	入手方法
–	–
瞬击士	初始称号
瞬光击士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

称号	入手方法
–	–
暗の猎人	初始称号
深渊の少女	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

称号	入手方法
暗杀者	主线获得
断罪者	观看Chat“子どもたちからの依赖”
手向けの风	支线“暗杀ギルド风の骨”

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应回避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“甲壳”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
日阴の涂花	支线“暗杀ギルド风の骨”
风の遗した花	ラモラック洞穴的瞳石事件
阴日向の华	支线“华の在处”

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“不死者”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率–（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
行商人	持有10000gald
ガッツリ系商人	持有50000gald
争わない系长者	持有200000gald

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族“无足”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19

米库里欧



称号	入手方法
杖使い	初始称号
杖の魔手	主线获得
魔杖法师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费–（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

称号	入手方法
水遣い	初始称号
水の护者	主线获得
水流护师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

称号	入手方法
水术士	初始称号
水流术士	主线获得
浊流魔导士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

称号	入手方法
陪神たる友	主线获得
翔び穿つ苍	主线获得
应えしもの	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应回避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“不定形”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
水鱼の交わり	观看Chat“瞳石とは？”
异体同心	リヒトワーグ灰枯林的瞳石事件
惟一无二の	支线“ゼンライ老”

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“妖魔”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率–（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
おやつ好き	使用了20次おやつ
つまみマニア	使用了100次おやつ
间食生活者	使用了200次おやつ

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族“有翼”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19

莱拉



称号	入手方法
纸使い	初始称号
纸の魔手	主线获得
魔纸法师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费–（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

称号	入手方法
火遣い	初始称号
火の护者	主线获得
火炎护师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

称号	入手方法
火术士	初始称号
火炎术士	主线获得
劫炎魔导士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

称号	入手方法
主神	主线获得
舞い断つ红	主线获得
信じしもの	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应回避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“无足”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
心の棘	主线获得
爱しき日々	获得“赤の瞳石・エット”
今を生きる	支线“湖の乙女”

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“龙”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率–（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
くっつけ师	进行10次融合
くっつけ中毒	进行30次融合
YOU GO！くっつけ！	进行60次融合

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族“有翼”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19

艾多娜



称号	入手方法
伞使い	初始称号
伞の魔手	主线获得
魔伞法师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费–（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

称号	入手方法
地遣い	初始称号
地の护者	主线获得
地脉护师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

称号	入手方法
地术士	初始称号
地脉术士	主线获得
激愤魔导士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

称号	入手方法
大人な子ども	主线获得
冲き碎く橙	主线获得
见つめしもの	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应回避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“有翼”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
让れない感情	观看Chat“ザビ-ダに问い诘める”，如果错过的话这一周目就没法将这一系列称号提升至最高等级
伫む日々の终わり	支线“地の兄妹”
歩み出す时	支线“地の兄妹”

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“兽”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率-（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
ノルミン村长	发现了15只诺尔敏
ノルミン队长	发现了30只诺尔敏
ノルミン大王	发现了49只诺尔敏

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族“装甲”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19

德泽尔





称号	入手方法
–	–
锁の魔手	初始称号
魔锁法师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费-（1→2）%	3→17
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

称号	入手方法
–	–
风の护者	初始称号
旋风护师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

称号	入手方法
–	–
旋风术士	初始称号
灭风魔导士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

称号	入手方法
风の复仇者	主线获得
笑き荒ぶ翠	主线获得
闻きしもの	主线获得，二周目继承称号时出现

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
发动对应回避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“兽人”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
影法师	主线获得
花に托した风	ラモラック洞穴的瞳石事件
风の放浪者	支线“ザビ-ダという男”，二周目继承称号时出现

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“甲壳”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率-（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
黑の猎人	在エネミ-ブック记录了30种敌人
魔天族	在エネミ-ブック记录了60种敌人
岚を呼ぶ男	在エネミ-ブック记录了100种敌人

称号效果变化	对应熟练度等级
集中力+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族“不死者”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19

扎比达







称号	入手方法
–	–
–	–
魔锁法师	初始称号

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费–（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

称号	入手方法
–	–
–	–
旋风护师	初始称号

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

称号	入手方法
–	–
–	–
灭风魔导士	初始称号

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

称号	入手方法
–	–
吹き舞う翠	主线获得
歩みしもの	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应回避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“兽人”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
ミステリアスパ–トナ–	初始称号
バッドボ–イメンバ–	ラモラック洞穴的瞳石事件，如果德泽尔的称号为“花に托した风”的话，这一系列的初始称号就会变成这个
ドリフテッドフェロウ	支线“ザビ–ダという男”

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“甲壳”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率–（5→10→15）%	7→12→19

称号	入手方法
凭魔ハンタ–	在エネミ–ブック记录了30种敌人
ダ–クバニッシャ–	在エネミ–ブック记录了60种敌人
エクスタミネ–タ–	在エネミ–ブック记录了100种敌人

称号效果变化	对应熟练度等级
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族“不死者”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害–（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19

各秽れの坩埚位置

位置	角色	对应秽れの坩埚
凯旋草海	史雷	秽れの坩埚・等活
パルバレイ牧耕地	米库里欧	秽れの坩埚・黑绳
バイロブクリフ崖道	莱拉	秽れの坩埚・众合
アイフリ–ドの狩り场	罗泽	秽れの坩埚・叫唤
ウェストロンホルドの裂け谷	艾多娜	秽れの坩埚・大叫唤
ザフゴット原野	史雷＋天族1人	秽れの坩埚・焦热
プリズナ–バック湿原	罗泽＋天族1人	秽れの坩埚・大炎热
カ–スランド岛	扎比达	秽れの坩埚・无间
ストラット山岳（日后谈DLC）	艾莉夏＋罗泽	秽れの坩埚・奈落

景点探索

名称	位置
透明な桥	マビノギオ山岳遗迹的冰桥
ハイランドゴ–ト	イズチ入口附近
イズチヒバリの巢	イズチ的ジイジの家旁边的楼梯上
天然の展望台	レイクピロ–高地，靠近森林的存档点所在区域的正对面路标旁边
キレイな蝶	レイクピロ–高地，南部地区的北段
レディレイクの大水车	湖上の街レディレイク宿屋シャオル–ン右边斜对面拐角处的水车前
圣剑の大圣堂	湖上の街レディレイク圣堂前
剑の祭坛	ヴィヴィア水道遗迹，调查大剑
弓の祭坛	ガラハド遗迹弓箭祭坛
ラウドテブル王宫の书棚	ラウドテブル王宫休息室旁边的书架
古き地下牢	ヴィヴィア水道遗迹黑暗龟人旁边的牢房前（里面有个宝箱的那个）
レイフォルクの祠	灵峰レイフォルク路边的祠堂
道端の道祖神	フォルクエン丘陵过桥后往左走
フォルクエンリス	フォルクエン丘陵过桥后往右走
霸王の胸像	ダムノニア美术馆二楼最北边的房间（《TOX》的捏他）
古き建造物の残骸	ボ–ルス遗迹西北部东边
大树の花	大树の街マ–リンド恢复加护之后的大树下
ドラゴンの廊下	ティンタジェル遗迹群ドラゴニュ–ト战后
试练の壁画	ティンタジェル遗迹群最深处的壁画
巨大の切り株	ヴァ–グラン森林中间的枯树
ヴァ–クランオオクワガタ	ヴァ–グラン森林靠近ラストンベル入口附近树上
石黄	ラモラック洞穴中央部正中央位置
ラストンベルの大钟楼	职人の街ラストンベル的大钟下面
ラディッシュベル	职人の街ラストンベル南边的田地
崖と草原に暮らすヤギ	凯旋草海左下山崖上有山羊的地方
崩れた斜塔	凯旋草海北边坏掉的斜塔
グリンウッドノウサギ	绿青林マロリ–，到左边的通路调查上方的兔子
ハイランド牛	パルバレイ牧耕地，中间高台上有牛的地方
实りなき麦	パルバレイ牧耕地靠近凯旋草海入口的南边田地栏杆旁边
开けられた石棺	フェリス遗迹地下2楼右边中间
广场の喷水	圣なる皇都ペンドラゴ的喷泉
ヘルダルフの肖像画	圣なる皇都ペンドラゴ骑士团塔内部的画下面
谜の巨大生物の化石	カンブリア地底洞往地底洞东北部前进的路上
发光微生物	カンブリア地底洞最北部的石洞里
グリフィカイト	バイロブクリフ崖道，经过路标处之后在山道左边顶端银色宝箱对面
崖地のハ–ブ	バイロブクリフ崖道，从パルバレイ牧耕地进入バイロブクリフ崖道，上坡之后在北部右上的崖边

名称	位置
ゴドジンの学校	忘れられた村ゴドジン的学校面前
赤精矿	忘れられた村ゴドジン仓库北边的墙角调查红色的晶石
巨大赤精矿	火の试练神殿イグレイン南边天台旁边的红色晶石矿
ヘリクタイ	イデル钟洞西部的东南角落
秘力の碑文	ペンドラゴ教会神殿，调查存档点旁边的碑文
マオテラスの纹章	ペンドラゴ教会神殿，在最深处调查壁画
坏れた目玉の石像	水の试练神殿ルーフェイ2楼中间的房间
アロダイトイカズチオオクワガタ	アロダイトの森东北方
食用キノコと毒キノコ	アロダイトの森中下方
野に笑く兰	アイフリードの狩り场中央南部位置枯树下的红花
虹凤蝶	アイフリードの狩り场左边靠近中间的高台有一只蝴蝶飞的地方
遗迹の中の巨石	ウエルシュ遗迹地下3楼
坏れた木马のおもちゃ	地の试练神殿モルゴース，到中央之后在右边墙角石头上
慰灵の石柱群	ウエストロンホルドの裂け谷的中间西边
シルフイーグル	ウエストロンホルドの裂け谷左下铜宝箱附近
ルインラット	ガンガレン遗迹，地下3楼西北部烛台上的老鼠
坏れたハヤヒノの风车	风の试练神殿ギネヴィア第六层的最右边
桥上のカニ	キャメロット大陆桥，从大陆桥的中继点往北走，在左边楼梯的边缘上
荒野のオアシス	ザフゴット原野，东部巨大山岩右边

名称	位置
サボテンの花	ザフゴット原野中央十字路口的左下位置
光るキノコ	トリスイゾル洞西南部中央十字路口右上的洞穴里
不思议な人形の置物	塔の街ローグリン宿屋旁边（《TOX》和《TOV》的捏他）
神秘の石碑	塔の街ローグリン，塔的内部
朱に染める花	プリズナーバック湿原中央偏东边的红花
巨大な足迹	プリズナーバック湿原南部的水坑
枯れ木を覆うツタ植物	リヒトワーグ灰枯林东部，西南部入口附近对岸角落的枯树
副葬品の金属镜	アルトウス遗迹南部房间的宝箱里，需要金钥匙才能打开
自然に归った马	グレイブガント盆地，遗迹入口附近
残された商人の荷物	遗构窟メルシオ，地下2楼东南方房间的左下墙角
山顶の墓	灵峰レイフォルク，打倒アイゼン之后出现
严しい雷神像	マビノギオ山岳遗迹，イズチ被进攻了之后在从入口处的楼梯下来时正对着的石像正面
カムラン开拓の记念碑	カムラン入口下坡之后左边的石头
导师ミケルの家の焼け迹	カムラン中央西南方坡上的废屋
カノヌシの纹章	アルトリウスの玉座第二个区域北边中间的房间里
泽山の仪礼剑	アルトリウスの玉座，从第二个区域左边的房间里
トラ柄のねこじゃらし	ねこにんの里东边的猫尾草
芽を出す巨大な实	カースランド岛西南部海边长了芽的野果状种子
ドラゴン全身骨格	カースランド岛入口存档点附近的龙骨

地之主恩惠

恩惠名称	所需等级	升级至下一等级所需Grade	开启恩惠所需点数	恩惠内容
旅の安らぎ	1	80	0	使用存档点进行移动时gald消费量为所持gald的4%
宝箱复活	2	100	1	已经空了的宝箱在经过一段时间后会再次复活
凭魔探知	3	120	2	小地图上能够显示出敌人的位置
愈しの空气	4	150	2	料理的回复效果变成1.2倍
祝福铭	5	180	0	让+10以上的装备变化成另一种不同名称的装备
生命の奇迹	6	220	4	放置角色陷入战斗不能状态（一次战斗仅限使用一次）
ドロップ率增加	7	260	3	道具掉落率提升0.5倍
旅の导き	8	310	0	使用存档点进行移动时gald消费量为所持gald的2%
よい腹持ち	9	370	3	料理的效果剩余次数有1/3几率不会在战斗时减少
仕える同士	10	440	1	可给地之主装备的诺尔敏个数+1
宝箱レア化	11	520	3	和“宝箱复活”一起开启恩惠的话，宝箱里如果是装备，那么稀有度一定几率可以提升
ちいさな幸运	12	610	1	当在おやつ效果发动时结束战斗的话，1/5几率可以获得这个おやつ
俊敏なる足	13	720	2	角色的移动速度变快
耐える体	14	840	7	我方的攻击不起作用的时间减少20%
同胞の导き	15	990	3	获得陷入战斗不等的角色所穿戴的装备几率增加
ドロップ率增加	16	1150	3	道具掉落率提升0.5倍
强き者からの加护	17	1350	5	当敌人的等级高于操作角色时，来自敌人的伤害减少20%，诺尔敏的等级加成也有效
脆き戒め	18	1570	9	敌人的攻击不起作用的时间+20%
折れない心	19	1830	4	我方成员气绝机率减半
仕える者同士	20	2120	1	可给地之主装备的诺尔敏个数+1
旅の悟り	21	2460	0	免费使用存档点进行移动
精神と时の加速	22	2860	4	使用援助天赋所需的时间减半
宝箱レア化	23	3310	4	和“宝箱复活”一起开启恩惠的话，宝箱里如果是装备，那么稀有度一定几率可以提升
金运上升	24	7440	4	战斗的gald获得量变成2倍
强き者への天罚	25	–	5	当敌人的等级高于操作角色时，来自敌人的伤害减少20%，诺尔敏的等级加成也有效





诺尔敏天族收集

诺尔敏名称	所在地	装备时的敌人等级上升值
アタック	主线获得	1
マインド	ボ–ルス遗迹・北西部，入口附近	1
ディフェンス	大树の街マ–リンド，南部的桥	1
レジスト	大树の街マ–リンド，圣堂旁边	1
スピリッツ	ボ–ルス遗迹・北西部	1
ランペ–ジ	グレイブガント盆地，东部的ハイランド阵地	2
ル–ン	ヴァ–グラン森林，入口附近	2
ブロック	ヴァ–グラン森林，从ティンタジエル遗迹群里出来的高台上	2
レストフル	ティンタジエル遗迹群，左边房间的床上	2
グッドウィル	ラモラック洞穴・中央部南边	2
ブラッディ	职人の街ラストンベル，墓地	3
プレジャ–	职人の街ラストンベル，南边的公园	3
プライム	绿青林マロリ–，入口东边	3
ゲイン	凯旋草海，东南部三棵树的中间	3
リリ–ブ	绿青林マロリ–・西部，东边的小屋里	3
ファントム	パルバレイ牧耕地，北部的牧草地区	4
チェイン	パルバレイ牧耕地，ペンドラゴ入口周边东北部附近	4
ミラ–ジュ	ガフェリス遗迹，地下2楼中央	4
ガイザ–	圣なる皇都ペンドラゴ・北部市街，左下的长椅	4
ジャスティス	圣なる皇都ペンドラゴ，喷泉	4
テンペスト	カンブリア地底洞东边	5
ワンダ–	バイロブクリフ崖道，西南三岔路口的木箱里，转换视角可以看到	5
フォレスト	イデル锺洞・东部的西边	5
フェザ–	ゴドジン，东边箱子上	5
テンション	ゴドジン，东边箱子上	5
パラライズ	火の试练神殿イグレイン，2楼南部	6
バ–ニング	ペンドラゴ教会神殿第三个区域，南部有着蓝色纹章的房间	6
スロウ	アイフリ–ドの狩り场，西南方山崖的边缘	6
ポイズン	ウエルシュ遗迹・地下3阶西边	6
クラウディ	地の试练神殿モルゴ–ス东部	6
ビ–スト	水の试练神殿ル–フェイ・中央空洞3F西部	7
クラスト	ウエストロンホルドの裂け谷，上层中央位置	7
インフィニ	ガンガレン遗迹・地下5阶	7
アパッド	风の试练神殿ギネヴィア・外缘塔	7
ピニオン	キャメロット大陆桥，中继点的木箱里，稍微转一下视角就能看到	7
セリアン	ザフゴット原野，北边国界墙壁附近	8
ア–マ–	ザフゴット原野，西南部仙人掌附近	8
アンデッド	トリスイゾル洞・东北部的南边	8
デ–モン	プリズナ–バック湿原，中央位置	8
ドラゴン	リヒドワ–グ灰枯林・西南部部的西边	8
ヴォイド	アルトウス遗迹・地下3阶北边	9
ファイア	塔の街ロ–グリン，西北方	9
ア–ス	塔の街ロ–グリン，东南方	9
アクア	遗构窟メルシオ・地下2阶西边	9
ウインド	灵峰レイフォルク后半部分的南边山崖边	9
ペネトレイト	アロダイトの森南部	10
シ–ルド	マビノギオ山岳遗迹・深部の北东	10
プリベント	始まりの村カムラン，东南的高台，导师ミケルの家里	10
インヴァリド	アルトリウスの玉座，中央神殿的2楼	10
フェニックス	收集完以上49只诺尔敏之后，去宿屋休息，前往火の试练神殿イグレイン・最深部触发战斗，战胜后即可拿到	10

石碑位置

石碑内容	位置
状态异常	ガフェリス遗迹，地下2阶中央东部的大房间
状态异常	火の试练神殿イグレイン，入口附近
属性とステタス	レイクピロ高地，瀑布旁边的存档点附近
属性とステタス	ボルス遗迹，入口附近
属性とステタス	パルバレイ牧耕地，アイフリドの狩り场入口附近
属性とステタス	プリズナ–バック湿原，リヒトワグ灰枯林入口北方
应用テクニック	湖上の街レディレイク中央区，商店街左边转角处
应用テクニック	ラモラック洞穴，西南部往中央部的入口附近
应用テクニック	ザフゴット原野，南部废村ホルサ的右下方向
应用テクニック	カスランド岛
天族チェンジ	フォルクエン丘陵，マリンド入口附近
天族チェンジ	アイフリ–ドの狩り场，北部入口的高台上
天族チェイン	灵峰レイフォルク，切换区域前的入口旁
天响术	湖上の街レディレイク，外缘水道区上层
天响术	グレイブガント盆地，ロランス阵地入口
天响术	职人の街ラストンベル
天响术	ザフゴット原野
特技	マビノギオ山岳遗迹，开头掉下来之后切换到下一个区域，中央两个宝箱中间
特技	フォルクエン丘陵，入口附近
神依化	ヴィヴィア水道遗迹，解锁神依系统之后的走廊尽头
神依化	大树の街マ–リンド，ダムノニア美术馆入口
神依化	圣なる皇都ペンドラゴン，北部市街西南台阶上去后的尽头
神依化	ウエストロンホルドの裂け谷，入口附近
弱点と耐性	ガラハド遗迹
弱点と耐性	ヴィヴィア水道遗迹，有烛台和银色宝箱房间的角落
弱点と耐性	ボルス遗迹，东南部北端
弱点と耐性	绿青林マロリ–，西部
确率效果	ダムノニア美术馆，上楼之后通往下一个区域的门口前
确率效果	凯旋草海，バイロブグリフ崖道入口附近
强化リンク	凯旋草海，秽れの坩埚・等活入口附近
难易度について	天族の杜イズチ，マビノギオ山岳遗迹入口附近
难易度について	ヴィヴィア水道遗迹，从坡上滑下来的房间楼梯上
难易度について	ヴァ–グラン森林，ラストンベル入口附近
难易度について	始まりの村カムラン，出口附近
秘奥义	ヴァ–グラン森林，ラモラック洞穴入口存档点附近
秘奥义	火の试练神殿イグレイン，大广间BOSS战后
秘奥义	地の试练神殿モルゴ–ス，大广间存档点前岔路口右边地下
连携による影响	灵峰レイフォルク，与男暗杀者战斗后往前走一段路的路边上
连携による影响	ダムノニア美术馆，入口区域的里面房间
连携による影响	パルバレイ牧耕地，秽れの坩埚・黑绳入口附近
号令	バイロブクリフ崖道，ゴドジン入口附近
号令	ラモラック洞穴，入口附近
防御	マビノギオ山岳遗迹，通往艾莉夏所在区域前的存档点对面
防御	グレイブガント盆地，ハイランド阵地北边出口
敌が强いと感じたら	大树の街マ–リンド，武具屋与宿屋的中央位置
敌が强いと感じたら	凯旋草海，ラストンベル入口附近
操作モド变更	レイクピロ高地，フォルクエン丘陵入口附近
操作モド变更	ティンタジエル遗迹群，壁画前
奥义	レイクピロ高地，从アロダイトの森出来后距离最近的河流旁边
奥义	职人の街ラストンベル
ドロップアイテム	ガラハド遗迹，地下2阶东北位置
ドロップアイテム	アイフリ–ドの狩り场，试炼神殿入口附近的空地中央
ドロップアイテム	ラモラック洞穴，中央部存档点附近
タゲット确认	天族の杜イズチ，出口附近
タゲット确认	地の试练神殿モルゴ–ス，入口附近
アラウンドステップ	天族の杜イズチ，右边森林中央正南方
アラウンドステップ	ガラハド遗迹，弓の祭坛的下一个房间角落
アラウンドステップ	フォルクエン丘陵，过桥之后的东北位置

石碑内容	位置
SC・スピリッツチェイン	职人の街ラストンベル
SC・スピリッツチェイン	マビノギオ山岳遗迹，从中央区域往南走来到正上方尽头附近
SC・スピリッツチェイン	ヴィヴィア水道遗迹，王宫地下エリア入口左边尽头
HP・ヒットポイント	湖上の街レディレイク，圣堂门口
HP・ヒットポイント	ヴィヴィア水道遗迹，王宫地下エリア有药草ベルベヌ的牢房
HP・ヒットポイント	グレイブガント盆地，中央南部
GRADEとは	ボルス遗迹，东南部入口附近
GRADEとは	ヴァ–グラン森林，通往ティンタジエル遗迹群的小道入口附近
GRADEとは	绿青林マロリ–，南部
BG・ブラストゲジ	灵峰レイフォルク，入口存档点附近
BG・ブラストゲジ	ダムノニア美术馆，入口附近
BG・ブラストゲジ	カンブリア地底洞中央南部
BG・ブラストゲジ	プリズナ–バック湿原，入口附近
3つの术技	大树の街マ–リンド，广场大树根部后面
3つの术技	ティンタジエル遗迹群，左边回廊的北端
3つの术技	ペンドラゴ教会神殿，上半部最北端
3つの术技	ウエストロンホルドの裂け谷，ガンガレン遗迹入口附近

饰品入手方法

※ 不包括 DLC 饰品在内。

饰品名	入手地点/入手方法
暴走男	《宵星传说》存档联动
だっこソフィ	《圣恩传说f》存档联动
いつでもジュ–ド	《无尽传说》存档联动
いつでもミラ	《无尽传说》存档联动
いつでもルドガ–	《无尽传说2》存档联动
いつでもロイド	《仙乐传说》存档联动
いつでもマルタ	《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》存档联动
いつでもノルミン	支线“その名はフェニックス”
うさみみ（白）	绿青林マロリ–
アホ毛	灵峰レイフォルク
いやしネコ	支线“王女アリ–シャ”
カエルくん	アルトウス遗迹
シャドウ	ザ・カリスⅥ
子ドラゴン	支线“地の兄妹”
ヴェリウスの尻尾	ザ・カリスⅦ
ハロルドのお面	ザ・カリスⅡ
帽子	イデル钟洞
シルクハット	ザフゴット原野
テンガロンハット	湖上の街レディレイク，如果没有将ジイジのキセル给罗泽的话之后在ティンタジエル遗迹群的宝箱里出现
ネコキャップ	ねこにんの里
风の骨の假面	地の试炼神殿モルゴ–ス
天狗の面	ザ・カリスⅣ
角	ヴァ–グラン森林
放音ヘッドフォン	ウエストロンホルドの裂け谷
光るカチュ–シャ	ザ・カリスⅤ
レアな蝶の发饰り	ウエルシュ遗迹
ツインテ–ル（左右）	カ–スランド岛（ソフィ战后）
ツインテ–ル（左）	カ–スランド岛（ソフィ战后）
ツインテ–ル（右）	カ–スランド岛（ソフィ战后）
殿样ちょんまげ	ラモラック洞穴
たらし发（左）	ボ–ルス遗迹
たらし发（右）	ペンドラゴ教会神殿
アフロヘア–	リヒトワ–グ灰枯林
リ–ゼント	支线“セルゲイの骑士道”
フレ–ムレスメガネ	トリスイゾル洞
スクエアフレ–ムメガネ	支线“かめにん血风录”
ラウンドフレ–ムメガネ	支线“王女アリ–シャ”
サングラス（スタンダ–ド）	レイクピロ–高地
サングラス（カラ–フレ–ム）	ザ・カリスⅠ
サングラス（ラウンドフレ–ム）	マビノギオ山岳遗迹深部

饰品名	入手地点/入手方法
ぐるぐるメガネ	アイフリ–ドの狩り场
付け鼻メガネ	ラモラック洞穴
片眼镜	遗构窟メルシオ
眼袋（锷）	ペンドラゴ教会神殿
第三の目	カ–スランド岛
エルフ耳	ザフゴット原野
相棒マスク	バイロブクリフ崖道
怪杰マスク假面	ザ・カリスⅢ
ふと眉毛	塔の街ロ–グリン
頬红	ラモラック洞穴
もみあげ	凯旋草海
パイプ	ガンガレン遗迹
リュックサック	フォルクエン丘陵
バラのコサ–ジュ	支线“苍き战乙女”
ふわふわルル	ザ・カリスⅧ
ふわふわラピ–ド	支线“探险家メ–ヴィン”
革のベルト	プリズナ–バック湿原
天使の轮	支线“悲哀の果て”
天使の羽	支线“悲哀の果て”
恶魔の羽	ガラハド遗迹
恶魔の尻尾	グレイブガント盆地
いぬみみ（柴）	バルバレイ牧耕地
いぬしっぽ（柴）	ガフェリス遗迹

宝珠收集

在本作里想要提高角色的 HP 上限就必须打倒各地的变异凭魔或者特殊的敌人，获得它们掉落的宝珠之后才能够提高 HP 上限。

天恵の宝珠

这类宝珠是在主线里出现的 BOSS 掉落的，共有 14 颗。

掉落敌人	位置
？？？	湖上の街レディレイク
スライムグラット	ヴィヴィア水道遗迹
ドラゴンパピ–	大树の街マ–リンド
ドラゴニュ–ト	ティンタジエル遗迹群
グリフォン	バイロブクリフ崖道
サラマンダ–	火の试炼神殿イグレイン
メデュ–サ	ペンドラゴ教会神殿
アシュラ	水の试炼神殿ル–フェイ
ミノタウロス	地の试炼神殿モルゴ–ス
デュラハン	风の试炼神殿ギネヴィア
ルナ–ル	圣なる王都ペンドラゴ
マルトラン	ボ–ルス遗迹
ティアマット	グレイブガント盆地
ケルベロス	天族之杜イズチ

息吹の宝珠

在最终迷宫**アルトリウスの**玉座和**カムラン**的凭魔掉落，共有 6 颗。

掉落敌人	位置
オ–ディ–ン	始まりの村カムラン
ヘカトンケイル	始まりの村カムラン
ア–マ–ン	アルトリウスの玉座
カルブレバス	アルトリウスの玉座
ダイナソア	アルトリウスの玉座
ヒポグリフ	アルトリウスの玉座

异形の宝珠

部分主线的 BOSS 和野外的变异凭魔掉落，共有 36 颗。

掉落敌人	位置
ウロボロス	主线BOSS
エキドナ	主线BOSS
ナイトアサ	主线BOSS
マナガルム	レイクピロ高地
エビルプラント	主线BOSS

掉落敌人	位置
ホルス	フォルクエン丘陵
ファントム	レイクピロ高地
ブリドウルフ	凯旋草海，支线相关
ベヒモス	凯旋草海
クジャクオウ	主线BOSS
デンジャラススメル	バルバレイ牧耕地
セルケト	ガフェリス遗迹
ツチノコ	主线BOSS
ミリオンダラ	バイロブグリフ崖道
ドリアド	主线BOSS
虎武人	主线BOSS，支线相关
九头龙	カンブリア地底洞
スパイダエリザベス	アイフリドの狩り场
バックベアド	ウエルシュ遗迹
牛头天王	地の试练神殿モルゴス

掉落敌人	位置
トリックスタ	水の试练神殿ルフェイ
クラケン	キャメロット大陆桥
ゴブリンロド	主线BOSS
ボストロル	ガンガレン遗迹
ハピラッキ	风の试炼神殿ギネヴィア
ハイエレファント	ザフゴット原野
团子虫	トリスイゾル洞，支线相关
ティタン	主线BOSS
レジエントワイバン	プリズナバック湿原，支线相关
无	アルトゥス遗迹
龙魔人	グレイブガント盆地
マンイタ	遗构窟メルシオ
オクコング	ダムノニア美术馆，支线相关
デモンズロッド	アロダイトの森
エンジェル	マビノギオ山岳遗迹

战斗行动一览

サポ–ト

※ 装备下列自动回避或防御类的战斗行动只会减少一次 Grade，减少效果不会叠加。

战斗行动名称	所需AP	效果	习得方法
Aガ–ド	4	操作角色在战斗时自动防御5次，获得的Grade减少为一半。	最初
Aサイドステップ	4	操作角色在战斗时发动左右侧移5次，获得的Grade减少为一半。	最初
Aバックステップ	4	操作角色在战斗时后退5次，获得的Grade减少为一半。	最初
Aフロントステップ	4	操作角色在战斗时突进5次，获得的Grade减少为一半。	最初
Aディヴィニティ	10	操作角色的HP在25%以下而且BG在1以上时自动进行神依，仅限于神依之后HP在50%以上时才会发动。	进行1次神依
Aファイナリティ	10	当角色的BG在3以上并习得秘奥义之后自动发动秘奥义。	使用1次秘奥义

操作应用

战斗行动名称	所需AP	效果	习得方法
フリ–&フリ–	5	使用左摇杆进行移动时默认为能够在战场自由跑动，L2+左摇杆的移动变成通常的移动。	连击数50以上
スカイリカバリ–	5	在被吹飞时按□键可以在空中受身。	使用侧移回复3次SC
ロングステップ	20	增加侧移的距离。	神依化的累积伤害达到10000以上
バ–ンステップ	20	在进行连携时使用突进会有1次攻击判定，所消费的SC比通常情况下要多10。	使用侧移回复300次SC
ファストラン	20	L2+左摇杆的移动速度上升。	使用侧移回复1000次SC

防御

战斗行动名称	所需AP	效果	习得方法
スナイプチャ–ジ	1	防御1秒以上时下一个攻击的特殊效果发生率变成2倍。	初期
ハイドガ–ド	4	在防御时降低对敌人对该角色的注意力。	发动防御蓄力100次
アピ–ルガ–ド	2	在防御中，瞄准该角色的敌人攻击频率上升，容易抑制敌人的行动。	发动防御蓄力200次
スプリットガ–ド	20	在敌人的秘奥义命中的瞬间按□键可以让伤害减半，每次命中时都有效。	发动防御蓄力1000次
プッシュガ–ド	6	在突进时能够回避敌人的特技攻击，不过SC消费比平时多10。	使用侧移回复20次SC
ブレイクチャ–ジ	3	防御2秒以上时敌人无法防御和回避角色的下一个攻击。	发动防御蓄力30次
ブラストチャ–ジ	2	防御1.5秒以上时增加BG槽。	进行5次神依

テクニカル

战斗行动名称	所需AP	效果	习得方法
アッパ–プライス	0	在使用奥义时长按×键可以直接发动该奥义的上位奥义，前提是已经习得了该奥义的上位奥义。	史雷习得上位奥义
チャ–ジキャスト	0	装备了这个战斗行动之后操作天族角色使用天响术时，如果习得了该天响术的上级天响术的话，咏唱时长按×键让角色保持在咏唱的状态，再按一下○键即可进入上一级天响术的快速咏唱。	任意1个同伴习得了上位天响术
スピリッツボディ	20	在SC为100的情况下使用奥义时，该奥义会附带钢体效果。	战斗1000次
ハ–フ&ハ–フ	2	给予敌人的伤害减半。	连击数60以上
ステップスペル	30	在咏唱中弹一下左摇杆可以一边侧移一边用餐，，长按住×键可以咏唱待机并切换目标，无法与“チャ–ジキャスト”并用。	连击数150以上
サブパ–チェンジ	5	按下L2+十字架可以切换操作搭档的天族。	在セカンド以上的难度战斗100次
サブディヴィニティ	5	在待机或连携中按L2+L1可以让非操作角色那一方的角色进行神依，对方消费1BG。	在セカンド以上的难度战斗200次
キャラチエンジ	5	使用□+十字键来切换操作角色，↑为左边第一个，←为左边第二个，→为右边第二个，↓为右边第一个。	在セカンド以上的难度战斗30次

ブラスト

战斗行动名称	所需AP	效果	习得方法
パ-トナ-ブラスト	4	在1次连携后长按R2键消费1BG让搭档瞬间移动到目标敌人的身后使用特殊攻击并回复搭档50的SC。	使用ブラスト20次
ブロウブラスト	4	在2次连携后长按R2键消费1BG可以吹飞敌人让敌人倒地，如果处于BUFF状态下的话就能让BUFF效果加20%（上限为100%），效果剩余时间在10秒以下的话能够将时间延长至10秒。	使用ブラスト50次
チェインブラスト	4	在3次连携后长按R2键消费1BG来补充50SC并让角色继续进行攻击，不会打断连击。	进行1次神依
ジャストキャンセル	36	在恰当的时机使用“チェインブラスト”的话能够回复BG槽。	使用ブラスト500次

神依能力

战斗行动名称	所需AP	效果	习得方法
リベンジャ-	20	神依时防御住敌人的攻击之后，原本应该受到的伤害值在下一次攻击将作为攻击的伤害值进行输出，数值上限为角色自身的HP上限。	神依化的累积伤害达到40000以上
リヴァイヴァ-	25	神依化时受到致命伤害的瞬间自动解除神依，最后剩余1的HP并解除异常状态和气绝，但是搭档的天族会陷入战斗不能的状态。	进行30次神依
アンリミテッド	25	神依时HP上限从9999增加为19998。	进行1000次神依

バニッシュ

战斗行动名称	所需AP	效果	习得方法
ハイバニッシュ	10	神依时如果敌人处于气绝状态的话，使用ブラスト奥义的速度就会变快。	神依时使用1次ブラスト攻击
バニッシュチェイン	12	神依时如果已经习得了神依秘奥义的话，在ブラスト奥义命中敌人之前长按R2+○键可以直接发动神依秘奥义。	神依时使用200次ブラスト攻击

秘奥义

战斗行动名称	所需AP	效果	习得方法
サ-ティチャンス	20	非神依状态下达成30连击以上的情况下发动秘奥义可减少1BG，每个角色在同一场战斗只能有一次减少效果。	连击数100以上
テンサウザンド	30	神依时当累积伤害达到10000以上时发动神依秘奥义可减少1BG，每个角色在同一场战斗只能有一次减少效果。	神依化的累积伤害达到30000以上
デッドリ-レイブ	40	当HP在25%以下的情况下发动秘奥义可减少1BG，每个角色在同一场战斗只能有一次减少效果。	发动50次秘奥义
ク-ルビュ-ティ	30	在未收到攻击的情况下连续成功发动4次对应回避的话发动秘奥义可减少1BG。	发动150次秘奥义
ディスティニ-ツ-	50	在SC为100的情况下发动秘奥义的话减少1BG，没有次数限制。	发动300次秘奥义
フレンドリンク	50	在使用秘奥义时连打○键可以继续发动其他角色的秘奥义，详情可看系统部分的角色术技解说里关于“アルティメットエレメンツ”的介绍。	发现所有石碑

グレ-ド

战斗行动名称	所需AP	效果	习得方法
エクスハ-フ	0	经验值减半。	在Grade商店购买对应项目
エクスダブル	0	经验值2倍。	在Grade商店购买对应项目或者DLC
エクストリプル	0	经验值3倍。	在Grade商店购买对应项目
エクスガルド	0	获得的gald会根据经验值而增加，但是升级时不会提升角色参数。	在Grade商店购买对应项目
ガルドダブル	0	gald2倍。	在Grade商店购买对应项目或者DLC
术技习得倍化	0	升级时术技的习得速度变成2倍。	在Grade商店购买对应项目或者DLC
ノルミンダブル	0	在地之主菜单装备诺尔敏之后技能附加率变成2倍。	在Grade商店购买对应项目或者DLC
ドロップダブル	0	敌人的装备掉落率2倍。	在Grade商店购买对应项目
エクステンドスキル	0	装备上的技能一定能够变成セイム2以上。	在Grade商店购买对应项目
グレ-ドダブル	0	Grade值2倍。	在Grade商店购买对应项目或者DLC
アドバンスディヴァイン	0	进行神依时两个角色装备的技能效果合二为一。	在Grade商店购买对应项目
确率效果2倍	0	让敌我双方的陷入异常状态的几率都为2倍。	在Grade商店购买对应项目
ダメ-ジ2倍	0	敌我双方伤害输出都为2倍。	在Grade商店购买对应项目

DLC

战斗行动名称	所需AP	效果	习得方法
スタ-エンカウント	0	在杂兵敌人里会出现ス-パ-スタ-R、ス-パ-スタ-G和ス-パ-スタ-S。	DLC
キャットエンカウント	0	在杂兵敌人里会出现ちょいわるねこにん、やさぐれねこにん、あらくれねこにん。	DLC





技能列表



一般技能通常情况下都只会获得一个，通过提高战斗难度或者在多周目游戏时在 Grade 商店购买相关项目可以提高获得技能的几率，在地之主的菜单里装备指定的诺尔敏之后，在该地区进行战斗的话一定几率也能够获得附加了该技能的装备。

需要注意的是，组合技能是不能够叠加效果的，例如当玩家获得了**ユニオン**的**メタルボディ**，能够发动**メタルボディ**的效果，但是**メタルボディ**之前的组合技能效果是不会再出现的，除非再组合出一个**メタルボディ**，所以如何进行技能的组合需要深思。

一般技能介绍

技能名称	技能效果	技能类别	合成方法
アタック	攻击力+4%	角色基本参数	マインド×スピリッツ、ディフェンス×レジスト、ヴォイド×ペネトレイト
マインド	术攻击+4%	角色基本参数	アタック×スピリッツ、ディフェンス×スピリッツ、ファイア×シ–ルド
ディフェンス	防御力+4%	角色基本参数	アタック×マインド、レジスト×スピリッツ、ア–ス×プリベント
レジスト	术防御+4%	角色基本参数	アタック×ディフェンス、アタック×ル–ン、アタック×ブロック、マインド×ディフェンス、マインド×ランペ–ジ、ディフェンス×ランペ–ジ、アクア×インヴァリド
スピリッツ	集中力+4%	角色基本参数	アタック×レジスト、アタック×レストフル、アタック×グッドウイル、マインド×レジスト、マインド×ブロック、マインド×レストフル、ディフェンス×ル–ン、レジスト×ランペ–ジ、レジスト×ル–ン、スピリッツ×ランペ–ジ、ウインド×フエニックス
ランペ–ジ	让敌人气绝的倍率+20%	战斗技能	アタック×ブラッディ、アタック×プレジャ–、アタック×ファントム、マインド×グッドウイル、マインド×ブラッディ、ディフェンス×レストフル、ディフェンス×グッドウイル、レジスト×ブロック、スピリッツ×ル–ン、スピリッツ×ブロック、ル–ン×グッドウイル、ブロック×レストフル
ル–ン	能力上升时间+15%	战斗技能	アタック×プライム、アタック×ゲイン、マインド×プレジャ–、マインド×プライム、マインド×チエイン、ディフェンス×ブラッディ、ディフェンス×ブラッディ、レジスト×グッドウイル、レジスト×ブラッディ、スピリッツ×レストフル、ランペ–ジ×グッドウイル、ブロック×グッドウイル
ブロック	防御性能+5%	战斗技能	アタック×リリ–ブ、マインド×ゲイン、マインド×ゲイン、ディフェンス×プライム、ディフェンス×ゲイン、ディフェンス×ミラ–ジユ、レジスト×プレジャ–、レジスト×プライム、スピリッツ×ブラッディ、スピリッツ×プレジャ–、ランペ–ジ×ル–ン、レストフル×グッドウイル
レストフル	能力减少时间轻减+8%	战斗技能	アタック×チエイン、アタック×ミラ–ジユ、マインド×ファントム、ディフェンス×リリ–ブ、ディフェンス×ファントム、レジスト×ゲイン、レジスト×リリ–ブ、レジスト×ガイザ–、スピリッツ×プライム、スピリッツ×ゲイン、ランペ–ジ×ブロック、ランペ–ジ×プレジャ–、ランペ–ジ×プライム、ル–ン×ブロック、ル–ン×ブラッディ、ブロック×ブラッディ
グッドウイル	气绝时间轻减+20%	战斗技能	アタック×ガイザ–、アタック×ジャスティス、マインド×ミラ–ジユ、マインド×ガイザ–、ディフェンス×チエイン、レジスト×ファントム、レジスト×チエイン、スピリッツ×リリ–ブ、スピリッツ×ファントム、スピリッツ×ジャスティス、ランペ–ジ×レストフル、ランペ–ジ×ゲイン、ランペ–ジ×リリ–ブ、ル–ン×レストフル、ル–ン×プライム、ル–ン×ゲイン、ブロック×プレジャ–、レストフル×ブラッディ、レストフル×プレジャ–、グッドウイル×ブラッディ
ブラッディ	让敌人气绝成功时HP回复+40	HP	アタック×ランペ–ジ、アタック×テンペスト、アタック×ワンダ–、アタック×パラライズ、マインド×ジャスティス、マインド×テンペスト、ディフェンス×ガイザ–、ディフェンス×ジャスティス、レジスト×ミラ–ジユ、スピリッツ×チエイン、スピリッツ×ミラ–ジユ、ランペ–ジ×ファントム、ランペ–ジ×チエイン、ランペ–ジ×テンペスト、ル–ン×リリ–ブ、ル–ン×ファントム、ブロック×ゲイン、ブロック×リリ–ブ、レストフル×プライム、グッドウイル×プレジャ–、グッドウイル×プライム、プレジャ–×リリ–ブ、プライム×ゲイン
プレジャ–	攻击连携时HP回复+4	HP	アタック×フォレスト、アタック×フエザ–、マインド×ル–ン、マインド×ル–ン、マインド×ワンダ–、マインド×フォレスト、マインド×バ–ニング、ディフェンス×テンペスト、ディフェンス×ワンダ–、レジスト×ジャスティス、レジスト×テンペスト、スピリッツ×ガイザ–、ランペ–ジ×ミラ–ジユ、ランペ–ジ×ガイザ–、ル–ン×チエイン、ル–ン×ミラ–ジユ、ル–ン×ワンダ–、ブロック×ファントム、ブロック×チエイン、レストフル×リリ–ブ、レストフル×ファントム、グッドウイル×ゲイン、ブラッディ×リリ–ブ、プライム×リリ–ブ
プライム	防御时HP回复+10	HP	アタック×テンション、マインド×フエザ–、マインド×テンション、ディフェンス×ブロック、ディフェンス×フォレスト、ディフェンス×フエザ–、ディフェンス×スロウ、レジスト×ワンダ–、レジスト×フォレスト、スピリッツ×テンペスト、スピリッツ×ワンダ–、ランペ–ジ×ジャスティス、ル–ン×ガイザ–、ル–ン×ジャスティス、ブロック×ミラ–ジユ、ブロック×ガイザ–、ブロック×フォレスト、レストフル×チエイン、レストフル×ミラ–ジユ、グッドウイル×ファントム、グッドウイル×チエイン、ブラッディ×プレジャ–、ゲイン×リリ–ブ
ゲイン	敌击破时HP回复+60	HP	アタック×バ–ニング、アタック×スロウ、マインド×パラライズ、ディフェンス×テンション、ディフェンス×パラライズ、レジスト×レストフル、レジスト×フエザ–、レジスト×テンション、レジスト×ポイズン、スピリッツ×フォレスト、スピリッツ×フエザ–、ランペ–ジ×ワンダ–、ランペ–ジ×フォレスト、ル–ン×テンペスト、ブロック×ジャスティス、ブロック×テンペスト、レストフル×ガイザ–、レストフル×ジャスティス、レストフル×フエザ–、グッドウイル×ミラ–ジユ、グッドウイル×ガイザ–、ブラッディ×プライム、ブラッディ×チエイン、ブラッディ×ミラ–ジユ、プレジャ–×プライム、プレジャ–×ファントム、プライム×ファントム

技能名称	技能效果	技能类别	合成方法
リリ－ブ	消费BG时HP回复+50	HP	アタック×ポイズン、アタック×クラウディ、マインド×スロウ、マインド×ポイズン、ディフェンス×バ－ニング、レジスト×パラライズ、レジスト×バ－ニング、スピリッツ×グッドウィル、スピリッツ×テンション、スピリッツ×パラライズ、スピリッツ×クラウディ、ランペ－ジ×フェザ－、ランペ－ジ×テンション、ル－ン×フォレスト、ル－ン×フェザ－、ブロック×ワンダ－、レストフル×テンペスト、レストフル×ワンダ－、グッドウィル×ジャスティス、グッドウィル×テンペス、グッドウィル×テンション、ブラッディ×ゲイン、ブラッディ×ガイザ－、ブラッディ×ジャスティス、プレジャ－×ゲイン、プレジャ－×ミラ－ジュ、プレジャ－×ガイザ－、プライム×チェイン、ゲイン×ファントム、ゲイン×チェイン、リリ－ブ×ファントム
ファントム	让敌人硬直成功时SC回复+10	SC	アタック×ビ－スト、アタック×クラスト、アタック×セリアン、マインド×クラウディ、マインド×ビ－スト、ディフェンス×ポイズン、ディフェンス×クラウディ、レジスト×スロウ、スピリッツ×バ－ニング、スピリッツ×スロウ、ランペ－ジ×ブラッディ、ランペ－ジ×パラライズ、ランペ－ジ×バ－ニング、ランペ－ジ×ビ－スト、ル－ン×テンション、ル－ン×パラライズ、ブロック×フェザ－、ブロック×テンション、レストフル×フォレスト、グッドウィル×ワンダ－、グッドウィル×フォレスト、ブラッディ×テンペスト、ブラッディ×ワンダ－、ブラッディ×パラライズ、プレジャ－×ジャスティス、プレジャ－×テンペスト、プライム×ガイザ－、プライム×ジャスティス、ゲイン×ミラ－ジュ、リリ－ブ×チェイン、リリ－ブ×ミラ－ジュ、チェイン×ジャスティス、ミラ－ジュ×ガイザ－
チェイン	连携时SC轻减+1%	SC	アタック×インフィニ、アタック×アパッド、マインド×クラスト、マインド×インフィニ、マインド×ア－マ－、ディフェンス×ビ－スト、ディフェンス×クラスト、レジスト×クラウディ、レジスト×ビ－スト、スピリッツ×ポイズン、ランペ－ジ×スロウ、ランペ－ジ×ポイズン、ル－ン×プレジャ－、ル－ン×バ－ニング、ル－ン×スロウ、ル－ン×クラスト、ブロック×パラライズ、ブロック×バ－ニング、レストフル×テンション、レストフル×パラライズ、グッドウィル×フェザ－、ブラッディ×フォレスト、ブラッディ×フェザ－、プレジャ－×ワンダ－、プレジャ－×フォレスト、プレジャ－×バ－ニング、プライム×テンペスト、プライム×ワンダ－、ゲイン×ジャスティス、ゲイン×テンペスト、リリ－ブ×ガイザ－、ファントム×ジャスティス、ミラ－ジュ×ジャスティス
ミラ－ジュ	防御时SC回复速度+4%	SC	アタック×ピニオン、マインド×アパッド、マインド×ピニオン、ディフェンス×インフィニ、ディフェンス×アパッド、ディフェンス×アンデッド、レジスト×クラスト、レジスト×インフィニ、スピリッツ×ビ－スト、スピリッツ×クラスト、ランペ－ジ×クラウディ、ル－ン×ポイズン、ル－ン×クラウディ、ブロック×プライム、ブロック×スロウ、ブロック×ポイズン、ブロック×インフィニ、レストフル×バ－ニング、レストフル×スロウ、グッドウィル×パラライズ、グッドウィル×バ－ニング、ブラッディ×テンション、プレジャ－×フェザ－、プレジャ－×テンション、プライム×フォレスト、プライム×フェザ－、プライム×スロウ、ゲイン×ワンダ－、ゲイン×フォレスト、リリ－ブ×テンペスト、リリ－ブ×ワンダ－、ファントム×チェイン、ガイザ－×ジャスティス
ガイザ－	受到攻击时SC回复+8	SC	アタック×ア－マ－、アタック×アンデッド、マインド×セリアン、ディフェンス×ピニオン、ディフェンス×セリアン、レジスト×アパッド、レジスト×ピニオン、レジスト×デ－モン、スピリッツ×インフィニ、スピリッツ×アパッド、ランペ－ジ×クラスト、ランペ－ジ×インフィニ、ル－ン×ビ－スト、ブロック×クラウディ、ブロック×ビ－スト、レストフル×ゲイン、レストフル×ポイズン、レストフル×クラウディ、レストフル×アパッド、グッドウィル×スロウ、グッドウィル×ポイズン、ブラッディ×バ－ニング、ブラッディ×スロウ、プレジャ－×パラライズ、プライム×テンション、プライム×パラライズ、ゲイン×フェザ－、ゲイン×テンション、ゲイン×ポイズン、リリ－ブ×フォレスト、リリ－ブ×フェザ－、ファントム×ミラ－ジュ、ファントム×ワンダ－、ファントム×フォレスト、チェイン×ミラ－ジュ、チェイン×テンペスト、ミラ－ジュ×テンペスト
ジャスティス	回避时SC回复+10	SC	アタック×デ－モン、アタック×ドラゴン、マインド×アンデッド、マインド×デ－モン、ディフェンス×ア－マ－、レジスト×セリアン、レジスト×ア－マ－、スピリッツ×ピニオン、スピリッツ×セリアン、スピリッツ×ドラゴン、ランペ－ジ×アパッド、ランペ－ジ×ピニオン、ル－ン×インフィニ、ル－ン×アパッド、ブロック×クラスト、レストフル×ビ－スト、レストフル×クラスト、グッドウィル×リリ－ブ、グッドウィル×クラウディ、グッドウィル×ビ－スト、グッドウィル×ピニオン、ブラッディ×ポイズン、ブラッディ×クラウディ、プレジャ－×スロウ、プレジャ－×スロウ、プライム×バ－ニング、ゲイン×パラライズ、ゲイン×パラライズ、リリ－ブ×テンション、リリ－ブ×テンション、リリ－ブ×クラウディ、ファントム×ガイザ－、ファントム×フェザ－、ファントム×テンション、チェイン×ガイザ－、チェイン×ガイザ－、チェイン×フェザ－、ミラ－ジュ×ワンダ－、ガイザ－×テンペスト、ガイザ－×ワンダ－、ジャスティス×テンペスト
テンペスト	每10连击BG增加+5%	BG	アタック×ヴォイド、アタック×ファイア、アタック×ペネトレイト、マインド×ドラゴン、マインド×ヴォイド、ディフェンス×デ－モン、ディフェンス×ドラゴン、レジスト×アンデッド、スピリッツ×ア－マ－、スピリッツ×アンデッド、ランペ－ジ×セリアン、ランペ－ジ×セリアン、ランペ－ジ×ヴォイド、ル－ン×ピニオン、ル－ン×セリアン、ブロック×アパッド、ブロック×ピニオン、ブロック×ピニオン、グッドウィル×クラスト、グッドウィル×インフィニ、ブラッディ×ファントム、ブラッディ×ビ－スト、ブラッディ×クラスト、ブラッディ×クラスト、プレジャ－×クラウディ、プレジャ－×ビ－スト、プライム×ポイズン、プライム×クラウディ、ゲイン×スロウ、リリ－ブ×バ－ニング、リリ－ブ×バ－ニング、ファントム×パラライズ、ファントム×パラライズ、ファントム×ビ－スト、ファントム×ビ－スト、チェイン×パラライズ、ミラ－ジュ×フェザ－、ミラ－ジュ×テンション、ミラ－ジュ×テンション、ジャスティス×ワンダ－、ジャスティス×フォレスト、ジャスティス×フォレスト、フォレスト×フェザ－





技能名称	技能效果	技能类别	合成方法
ワンダー	击破敌人时BG增加+8%	BG	アタック×アース、アタック×アクア、マインド×ファイア、マインド×アース、マインド×シールド、ディフェンス×ヴォイド、ディフェンス×ヴォイド、レジスト×ドラゴン、レジスト×ヴォイド、スピリッツ×デーモン、スピリッツ×デーモン、ランページ×デーモン、ルーン×アーマー、ルーン×アンデッド、ルーン×ファイア、ブロック×セリアン、ブロック×アーマー、レストフル×ピニオン、レストフル×ピニオン、グッドウイル×アパッド、ブラッディ×インフィニ、ブラッディ×インフィニ、プレジャー×チェイン、プレジャー×クラスト、プレジャー×インフィニ、プレジャー×アーマー、プライム×ビースト、プライム×クラスト、ゲイン×クラウディ、ゲイン×ビースト、リリーブ×ポイズン、リリーブ×ポイズン、ファントム×ポイズン、ファントム×ポイズン、チェイン×スロウ、チェイン×クラスト、ミラージュ×パラライズ、ミラージュ×バーニング、ガイザー×テンション、ガイザー×テンション、ジャスティス×フェザー、ジャスティス×フェザー、フォレスト×テンション
フォレスト	防御时BG增加率+25%	BG	アタック×ウインド、マインド×アクア、マインド×ウインド、ディフェンス×アース、ディフェンス×アクア、ディフェンス×プリベント、レジスト×ファイア、レジスト×アース、スピリッツ×ヴォイド、スピリッツ×ヴォイド、ランページ×ドラゴン、ルーン×デーモン、ルーン×デーモン、ブロック×アンデッド、ブロック×アンデッド、ブロック×アース、ブロック×アース、レストフル×アンデッド、グッドウイル×セリアン、グッドウイル×アーマー、グッドウイル×アーマー、プレジャー×アパッド、プレジャー×ピニオン、プライム×ミラージュ、プライム×インフィニ、プライム×アパッド、プライム×アパッド、ゲイン×クラスト、ゲイン×インフィニ、リリーブ×ビースト、リリーブ×ビースト、ファントム×クラウディ、チェイン×ポイズン、チェイン×ポイズン、ミラージュ×スロウ、ミラージュ×スロウ、ミラージュ×インフィニ、ミラージュ×インフィニ、ガイザー×スロウ、ジャスティス×パラライズ、ジャスティス×バーニング、テンペスト×ワンダー、フェザー×テンション
フェザー	回避时BG增加率+16%	BG	アタック×シールド、アタック×プリベント、マインド×ペネトレイト、ディフェンス×ウインド、ディフェンス×ペネトレイト、レジスト×アクア、レジスト×ウインド、レジスト×インヴァリド、スピリッツ×アース、スピリッツ×アース、ランページ×ファイア、ランページ×アース、ルーン×ヴォイド、ブロック×ドラゴン、ブロック×ヴォイド、ブロック×ヴォイド、レストフル×ドラゴン、レストフル×アクア、グッドウイル×アンデッド、グッドウイル×デーモン、ブラッディ×アーマー、ブラッディ×アンデッド、プレジャー×セリアン、プライム×ピニオン、プライム×ピニオン、ゲイン×ガイザー、ゲイン×アパッド、ゲイン×ピニオン、ゲイン×デーモン、リリーブ×インフィニ、リリーブ×アパッド、ファントム×クラスト、ファントム×インフィニ、チェイン×ビースト、チェイン×ビースト、ミラージュ×ビースト、ガイザー×ポイズン、ガイザー×クラウディ、ガイザー×アパッド、ジャスティス×スロウ、ジャスティス×ポイズン、テンペスト×フォレスト、テンペスト×バーニング、テンペスト×スロウ、ワンダー×フォレスト、ワンダー×パラライズ、フォレスト×パラライズ
テンション	让敌人气绝成功时BG增加+8%	BG	アタック×インヴァリド、アタック×フェニックス、マインド×プリベント、マインド×プリベント、ディフェンス×シールド、レジスト×ペネトレイト、レジスト×ペネトレイト、スピリッツ×ウインド、スピリッツ×ペネトレイト、スピリッツ×フェニックス、ランページ×アクア、ランページ×ウインド、ルーン×アース、ルーン×アクア、ルーン×アクア、レストフル×ヴォイド、レストフル×ファイア、グッドウイル×ドラゴン、グッドウイル×ヴォイド、グッドウイル×ウインド、ブラッディ×デーモン、ブラッディ×デーモン、ブラッディ×デーモン、プレジャー×デーモン、プライム×アーマー、ゲイン×セリアン、ゲイン×アーマー、リリーブ×ジャスティス、リリーブ×ピニオン、リリーブ×セリアン、リリーブ×ドラゴン、ファントム×アパッド、ファントム×ピニオン、チェイン×インフィニ、チェイン×アパッド、ミラージュ×クラスト、ガイザー×ビースト、ガイザー×クラスト、ジャスティス×クラウディ、ジャスティス×ビースト、ジャスティス×ピニオン、テンペスト×フェザー、テンペスト×ポイズン、テンペスト×クラウディ、ワンダー×フェザー、ワンダー×スロウ、ワンダー×ポイズン、フォレスト×バーニング、フェザー×パラライズ、フェザー×バーニング、テンション×パラライズ
パラライズ	麻痹机率+10%	状态变化	マインド×フェニックス、ディフェンス×インヴァリド、ディフェンス×フェニックス、レジスト×プリベント、スピリッツ×シールド、スピリッツ×プリベント、ランページ×ペネトレイト、ランページ×シールド、ルーン×ウインド、ルーン×ペネトレイト、ブロック×アクア、ブロック×ウインド、レストフル×アース、グッドウイル×ファイア、グッドウイル×アース、ブラッディ×ヴォイド、ブラッディ×ファイア、ブラッディ×ペネトレイト、プレジャー×ドラゴン、プレジャー×ヴォイド、プライム×デーモン、プライム×ドラゴン、ゲイン×アンデッド、リリーブ×アーマー、リリーブ×アンデッド、ファントム×テンペスト、ファントム×セリアン、ファントム×アーマー、ファントム×ヴォイド、チェイン×ピニオン、チェイン×セリアン、ミラージュ×アパッド、ミラージュ×ピニオン、ガイザー×インフィニ、ジャスティス×クラスト、ジャスティス×インフィニ、テンペスト×ビースト、テンペスト×クラスト、テンペスト×セリアン、ワンダー×クラウディ、ワンダー×ビースト、フォレスト×ポイズン、フォレスト×クラウディ、フェザー×スロウ、テンション×バーニング、テンション×スロウ、バーニング×クラウディ、スロウ×ポイズン
バーニング	火伤机率+10%	状态变化	レジスト×フェニックス、スピリッツ×インヴァリド、ランページ×プリベント、ランページ×インヴァリド、ルーン×シールド、ルーン×プリベント、ブロック×ペネトレイト、ブロック×シールド、レストフル×ウインド、レストフル×ペネトレイト、レストフル×ペネトレイト、ブラッディ×アース、ブラッディ×アクア、プレジャー×ファイア、プレジャー×アース、プレジャー×シールド、プライム×ヴォイド、プライム×ファイア、ゲイン×ドラゴン、ゲイン×ヴォイド、リリーブ×デーモン、ファントム×アンデッド、ファントム×デーモン、チェイン×ワンダー、チェイン×アーマー、チェイン×アンデッド、チェイン×ファイア、ミラージュ×セリアン、ミラージュ×アーマー、ガイザー×ピニオン、ガイザー×セリアン、ジャスティス×アパッド、テンペスト×インフィニ、テンペスト×アパッド、ワンダー×クラスト、ワンダー×インフィニ、ワンダー×アーマー、フォレスト×ビースト、フォレスト×クラスト、フェザー×クラウディ、フェザー×ビースト、テンション×ポイズン、パラライズ×クラウディ、スロウ×クラウディ
スロウ	钝足机率+10%	状态变化	ランページ×フェニックス、ルーン×インヴァリド、ルーン×フェニックス、ブロック×プリベント、ブロック×インヴァリド、レストフル×シールド、レストフル×プリベント、グッドウイル×ペネトレイト、グッドウイル×シールド、ブラッディ×ウインド、プレジャー×アクア、プレジャー×ウインド、プライム×アース、プライム×アクア、プライム×プリベント、ゲイン×ファイア、ゲイン×アース、リリーブ×ヴォイド、リリーブ×ファイア、ファントム×ドラゴン、チェイン×デーモン、チェイン×ドラゴン、ミラージュ×フォレスト、ミラージュ×アンデッド、ミラージュ×デーモン、ミラージュ×アース、ガイザー×アーマー、ガイザー×アンデッド、ジャスティス×セリアン、ジャスティス×アーマー、テンペスト×ピニオン、ワンダー×アパッド、ワンダー×ピニオン、フォレスト×インフィニ、フォレスト×アパッド、フォレスト×アンデッド、フェザー×クラスト、フェザー×インフィニ、テンション×ビースト、テンション×クラスト、パラライズ×バーニング、ボイズン×クラウディ

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

技能名称	技能效果	技能类别	合成方法
ポイズン	猛毒机率+10%	状态变化	ブロック×フェニックス、レストフル×インヴァリド、レストフル×フェニックス、グッドウイル×プリベント、グッドウイル×インヴァリド、ブラッディ×シ-ルド、ブラッディ×プリベント、プレジャ-×ペネトレイト、プライム×ウインド、プライム×ペネトレイト、ゲイン×アクア、ゲイン×ウインド、ゲイン×インヴァリド、リリ-ブ×ア-ス、リリ-ブ×アクア、ファントム×ファイア、ファントム×ア-ス、チェイン×ヴォイド、ミラ-ジュ×ドラゴン、ミラ-ジュ×ヴォイド、ガイザ-×フェザ-、ガイザ-×デ-モン、ガイザ-×ドラゴン、ガイザ-×アクア、ジャスティス×アンデッド、ジャスティス×デ-モン、テンペスト×ア-マ-、テンペスト×アンデッド、ワンダ-×セリアン、フォレスト×ピニオン、フォレスト×セリアン、フェザ-×アパッド、フェザ-×ピニオン、フェザ-×デ-モン、テンション×インフィニ、テンション×アパッド、パラライズ×スロウ、パラライズ×クラスト、パラライズ×インフィニ、バ-ニング×スロウ、バ-ニング×ビ-スト、スロウ×ビ-スト
クラウディ	疲劳机率+10%	状态变化	グッドウイル×フェニックス、ブラッディ×インヴァリド、ブラッディ×フェニックス、プレジャ-×プリベント、プレジャ-×インヴァリド、プライム×シ-ルド、ゲイン×ペネトレイト、ゲイン×シ-ルド、リリ-ブ×ウインド、リリ-ブ×ペネトレイト、リリ-ブ×フェニックス、ファントム×アクア、ファントム×ウインド、チェイン×ア-ス、チェイン×アクア、ミラ-ジュ×ファイア、ガイザ-×ヴォイド、ガイザ-×ファイア、ジャスティス×テンション、ジャスティス×ドラゴン、ジャスティス×ヴォイド、ジャスティス×ウインド、テンペスト×デ-モン、テンペスト×ドラゴン、ワンダ-×アンデッド、ワンダ-×デ-モン、フォレスト×ア-マ-、フェザ-×セリアン、フェザ-×ア-マ-、テンション×ピニオン、テンション×セリアン、テンション×ドラゴン、パラライズ×ポイズン、パラライズ×アパッド、パラライズ×ピニオン、バ-ニング×ポイズン、バ-ニング×インフィニ、バ-ニング×アパッド、スロウ×クラスト、ポイズン×ビ-スト、ポイズン×クラスト、クラウディ×ビ-スト
ビ-スト	对兽性能+10%	种族1	プレジャ-×フェニックス、プライム×インヴァリド、プライム×フェニックス、ゲイン×プリベント、リリ-ブ×シ-ルド、リリ-ブ×プリベント、ファントム×ペネトレイト、ファントム×シ-ルド、チェイン×ウインド、チェイン×ペネトレイト、ミラ-ジュ×アクア、ミラ-ジュ×ウインド、ガイザ-×ア-ス、ジャスティス×ファイア、ジャスティス×ア-ス、テンペスト×パラライズ、テンペスト×ヴォイド、テンペスト×ファイア、テンペスト×ペネトレイト、ワンダ-×ドラゴン、ワンダ-×ヴォイド、フォレスト×デ-モン、フォレスト×ドラゴン、フェザ-×アンデッド、テンション×ア-マ-、テンション×アンデッド、パラライズ×セリアン、パラライズ×ア-マ-、パラライズ×ヴォイド、バ-ニング×ピニオン、バ-ニング×セリアン、スロウ×アパッド、スロウ×ピニオン、ポイズン×インフィニ、クラウディ×クラスト、クラウディ×インフィニ、クラスト×ピニオン、インフィニ×アパッド
クラスト	对甲壳性能+10%	种族1	ゲイン×フェニックス、リリ-ブ×インヴァリド、ファントム×プリベント、ファントム×インヴァリド、チェイン×シ-ルド、チェイン×プリベント、ミラ-ジュ×ペネトレイト、ミラ-ジュ×シ-ルド、ガイザ-×ウインド、ガイザ-×ペネトレイト、ジャスティス×アクア、テンペスト×ア-ス、テンペスト×アクア、ワンダ-×バ-ニング、ワンダ-×ファイア、ワンダ-×ア-ス、ワンダ-×シ-ルド、フォレスト×ヴォイド、フォレスト×ファイア、フェザ-×ドラゴン、フェザ-×ヴォイド、テンション×デ-モン、パラライズ×アンデッド、パラライズ×デ-モン、バ-ニング×ア-マ-、バ-ニング×アンデッド、スロウ×セリアン、スロウ×ア-マ-、ポイズン×ピニオン、ポイズン×セリアン、クラウディ×アパッド、ビ-スト×ピニオン、インフィニ×ピニオン
インフィニ	对不定形性能+10%	种族1	ファントム×フェニックス、チェイン×インヴァリド、チェイン×フェニックス、ミラ-ジュ×プリベント、ミラ-ジュ×インヴァリド、ガイザ-×シ-ルド、ガイザ-×プリベント、ジャスティス×ペネトレイト、ジャスティス×シ-ルド、テンペスト×ウインド、ワンダ-×アクア、ワンダ-×ウインド、フォレスト×スロウ、フォレスト×ア-ス、フォレスト×アクア、フォレスト×プリベント、フェザ-×ファイア、フェザ-×ア-ス、テンション×ヴォイド、テンション×ファイア、パラライズ×ドラゴン、バ-ニング×デ-モン、バ-ニング×ドラゴン、スロウ×アンデッド、スロウ×デ-モン、スロウ×ア-ス、ポイズン×ア-マ-、ポイズン×アンデッド、クラウディ×セリアン、クラウディ×ア-マ-、ビ-スト×クラスト、アパッド×ピニオン
アパッド	对无足性能+10%	种族1	ミラ-ジュ×フェニックス、ガイザ-×インヴァリド、ガイザ-×フェニックス、ジャスティス×プリベント、ジャスティス×インヴァリド、テンペスト×シ-ルド、テンペスト×プリベント、ワンダ-×ペネトレイト、フォレスト×ウインド、フォレスト×ペネトレイト、フェザ-×ポイズン、フェザ-×アクア、フェザ-×ウインド、フェザ-×インヴァリド、テンション×ア-ス、パラライズ×ファイア、パラライズ×ア-ス、バ-ニング×ヴォイド、スロウ×ドラゴン、スロウ×ヴォイド、ポイズン×デ-モン、ポイズン×ドラゴン、ポイズン×アクア、クラウディ×アンデッド、クラウディ×デ-モン、ビ-スト×インフィニ、ビ-スト×ア-マ-、ビ-スト×アンデッド、クラスト×インフィニ、クラスト×セリアン、インフィニ×セリアン
ピニオン	对有翼性能+10%	种族1	ジャスティス×フェニックス、テンペスト×インヴァリド、テンペスト×フェニックス、ワンダ-×プリベント、ワンダ-×インヴァリド、フォレスト×シ-ルド、フェザ-×ペネトレイト、フェザ-×シ-ルド、テンション×クラウディ、テンション×ウインド、テンション×ペネトレイト、テンション×フェニックス、パラライズ×アクア、パラライズ×ウインド、バ-ニング×ア-ス、バ-ニング×アクア、スロウ×ファイア、ポイズン×ヴォイド、ポイズン×ファイア、クラウディ×ドラゴン、クラウディ×ヴォイド、クラウディ×ウインド、ビ-スト×アパッド、ビ-スト×デ-モン、ビ-スト×ドラゴン、クラスト×アパッド、クラスト×アンデッド、クラスト×デ-モン、インフィニ×ア-マ-、アパッド×セリアン、アパッド×ア-マ-、ピニオン×セリアン


















技能名称	技能效果	技能类别	合成方法
セリアン	对兽人性能+10%	种族2	ワンダ–×フェニックス、フォレスト×インヴァリド、フォレスト×フェニックス、フェザ–×プリベント、テンション×シ–ルド、テンション×プリベント、パラライズ×ビ–スト、パラライズ×ペネトレイト、パラライズ×シ–ルド、バ–ニング×ウインド、バ–ニング×ペネトレイト、スロウ×アクア、スロウ×ウインド、ポイズン×ア–ス、クラウディ×ファイア、クラウディ×ア–ス、ビ–スト×ヴォイド、ビ–スト×ファイア、ビ–スト×ペネトレイト、クラスト×ドラゴン、クラスト×ヴォイド、インフィニ×デ–モン、インフィニ×ドラゴン、アパッド×アンデッド、ピニオン×ア–マ–、ピニオン×アンデッド、ア–マ–×ドラゴン、アンデッド×デ–モン
ア–マ–	对装甲性能+10%	种族2	フェザ–×フェニックス、テンション×インヴァリド、パラライズ×プリベント、パラライズ×インヴァリド、バ–ニング×クラスト、バ–ニング×シ–ルド、バ–ニング×プリベント、スロウ×ペネトレイト、スロウ×シ–ルド、ポイズン×ウインド、ポイズン×ペネトレイト、クラウディ×アクア、ビ–スト×ア–ス、ビ–スト×アクア、クラスト×ファイア、クラスト×ア–ス、クラスト×シ–ルド、インフィニ×ヴォイド、インフィニ×ファイア、アパッド×ドラゴン、アパッド×ヴォイド、ピニオン×デ–モン、セリアン×ドラゴン、アンデッド×ドラゴン
アンデッド	对不死者性能+10%	种族2	パラライズ×フェニックス、バ–ニング×インヴァリド、バ–ニング×フェニックス、スロウ×インフィニ、スロウ×プリベント、スロウ×インヴァリド、ポイズン×シ–ルド、ポイズン×プリベント、クラウディ×ペネトレイト、クラウディ×シ–ルド、ビ–スト×ウインド、クラスト×アクア、クラスト×ウインド、インフィニ×ア–ス、インフィニ×アクア、インフィニ×プリベント、アパッド×ファイア、アパッド×ア–ス、ピニオン×ヴォイド、ピニオン×ファイア、セリアン×ア–マ–、デ–モン×ドラゴン
デ–モン	对妖魔性能+12%	种族2	スロウ×フェニックス、ポイズン×アパッド、ポイズン×インヴァリド、ポイズン×フェニックス、クラウディ×プリベント、クラウディ×インヴァリド、ビ–スト×シ–ルド、ビ–スト×プリベント、クラスト×ペネトレイト、インフィニ×ウインド、インフィニ×ペネトレイト、アパッド×アクア、アパッド×ウインド、、アパッド×インヴァリド、ピニオン×ア–ス、ピニオン×アクア、セリアン×アンデッド、セリアン×ファイア、セリアン×ア–ス、ア–マ–×アンデッド、ア–マ–×ヴォイド、アンデッド×ヴォイド
ドラゴン	对龙性能+15%	种族2	クラウディ×ピニオン、クラウディ×フェニックス、ビ–スト×インヴァリド、ビ–スト×フェニックス、クラスト×プリベント、クラスト×インヴァリド、インフィニ×シ–ルド、アパッド×ペネトレイト、アパッド×シ–ルド、ピニオン×ウインド、ピニオン×ペネトレイト、ピニオン×フェニックス、セリアン×デ–モン、セリアン×アクア、セリアン×ウインド、ア–マ–×デ–モン、ア–マ–×ア–ス、ア–マ–×アクア、アンデッド×ファイア、デ–モン×ヴォイド、デ–モン×ファイア、ドラゴン×ヴォイド
ヴォイド	无属性攻击威力+10%	属性	ビ–スト×セリアン、クラスト×フェニックス、インフィニ×インヴァリド、インフィニ×フェニックス、アパッド×プリベント、ピニオン×シ–ルド、ピニオン×プリベント、セリアン×ペネトレイト、セリアン×シ–ルド、ア–マ–×ウインド、ア–マ–×ペネトレイト、アンデッド×アクア、アンデッド×ウインド、デ–モン×ア–ス、ドラゴン×ファイア、ドラゴン×ア–ス、ファイア×ウインド、ア–ス×アクア
ファイア	火属性攻击威力+10%	属性	クラスト×ア–マ–、アパッド×フェニックス、ピニオン×インヴァリド、セリアン×プリベント、セリアン×インヴァリド、ア–マ–×シ–ルド、ア–マ–×プリベント、アンデッド×ペネトレイト、アンデッド×シ–ルド、デ–モン×ウインド、デ–モン×ペネトレイト、ドラゴン×アクア、ヴォイド×ウインド、ア–ス×ウインド
ア–ス	地属性攻击威力+10%	属性	インフィニ×アンデッド、セリアン×フェニックス、ア–マ–×インヴァリド、ア–マ–×フェニックス、アンデッド×プリベント、アンデッド×インヴァリド、デ–モン×プリベント、ドラゴン×ペネトレイト、ドラゴン×シ–ルド、ヴォイド×ファイア、アクア×ウインド
アクア	水属性攻击威力+10%	属性	アパッド×デ–モン、アンデッド×フェニックス、デ–モン×インヴァリド、デ–モン×フェニックス、ドラゴン×プリベント、ドラゴン×インヴァリド、ヴォイド×ア–ス、ヴォイド×シ–ルド、ヴォイド×プリベント、ファイア×ア–ス、ファイア×ペネトレイト、ア–ス×ペネトレイト
ウインド	风属性攻击威力+10%	属性	ピニオン×ドラゴン、ドラゴン×フェニックス、ヴォイド×アクア、ヴォイド×インヴァリド、ヴォイド×フェニックス、ファイア×アクア、ファイア×プリベント、ファイア×インヴァリド、ア–ス×シ–ルド、アクア×ペネトレイト、アクア×シ–ルド、ウインド×ペネトレイト
ペネトレイト	40伤害以下的攻击不起作用	禁咒	セリアン×ヴォイド、ファイア×フェニックス、ア–ス×インヴァリド、ア–ス×フェニックス、アクア×プリベント、ウインド×シ–ルド、ウインド×プリベント、シ–ルド×フェニックス、プリベント×インヴァリド
シ–ルド	咏唱中钢体数+1	禁咒	ア–マ–×ファイア、アクア×フェニックス、ウインド×インヴァリド、ペネトレイト×フェニックス、プリベント×フェニックス
プリベント	所有伤害都减少30	禁咒	アンデッド×ア–ス、ペネトレイト×シ–ルド、インヴァリド×フェニックス
インヴァリド	累计400的伤害无效化	禁咒	デ–モン×アクア、ペネトレイト×プリベント、シ–ルド×プリベント
フェニックス	防止战斗不能+20%	禁咒	ドラゴン×ウインド、ペネトレイト×インヴァリド、シ–ルド×インヴァリド

セイム

技能名称	技能效果	技能发动条件
ソルジャ−	全角色基本参数+20	装备5种角色基本参数系的技能
アサシン	侧移回避时HP+7%	装备5种战斗技能系的技能
プリ−スト	HP最大值+20%	装备5种HP系的技能
スカウト	SC回复速度+10%	装备5种SC系的技能
ウォ−ロック	BG为0时、BG自动回复+100%	装备5种BG系的技能
シャ−マン	赋予敌人状态异常的持续时间+80%	装备5种状态变化系的技能
ソ−ド マン	进行2连携时，敌人的攻击不起作用的时间+12	装备5种种族1系的技能
ナイト	进行3连携时，敌人的攻击不起作用的时间+12	装备5种种族2系的技能
パラディン	进行4连携时，敌人的攻击不起作用的时间+12	装备5种属性装备系的技能
ヒ−ロ−	战斗开始时10秒以内完全回避敌人攻击	装备5种禁咒装备系的技能

エルム

技能名称	技能效果	技能发动条件
ディヴォイド	无属性伤害减轻10%	让无属性的技能2个并列在一起
ディファイア	火属性伤害减轻10%	让火属性的技能2个并列在一起
ディア−ス	地属性伤害减轻10%	让地属性的技能2个并列在一起
ディアクア	水属性伤害减轻10%	让水属性的技能2个并列在一起
ディウインド	风属性伤害减轻10%	让风属性的技能2个并列在一起
ロッキング	麻痹效果减轻50%	让无属性的技能3个并列在一起
コンフォ−ト	火伤效果减轻50%	让火属性的技能3个并列在一起
エルヴン	钝足效果减轻50%	让地属性的技能3个并列在一起
メルティング	猛毒效果减轻50%	让水属性的技能3个并列在一起
リ−ディング	疲劳效果减轻50%	让风属性的技能3个并列在一起
アタッカ−	升级时攻击力+1	让无属性的技能4个并列在一起
マインダ−	升级时术攻击+1	让火属性的技能4个并列在一起
ディフエンサ	升级时防御力+1	让地属性的技能4个并列在一起
レジスタ−	升级时术防御+1	让水属性的技能4个并列在一起
スピリッタ−	升级时集中力+1	让风属性的技能4个并列在一起
エンヴォイド	特技的第一次攻击时无属性ヒット+1	让无属性的技能5个并列在一起
エンファイア	特技的第一次攻击时火属性ヒット+1	让火属性的技能5个并列在一起
エンア−ス	特技的第一次攻击时地属性ヒット+1	让地属性的技能5个并列在一起
エンアクア	特技的第一次攻击时水属性ヒット+1	让水属性的技能5个并列在一起
エンウインド	特技的第一次攻击时风属性ヒット+1	让风属性的技能5个并列在一起
ブリリアント	无属性攻击的气绝时间+2秒	让无属性的技能6个并列在一起
シアリング	火属性攻击的气绝时间+2秒	让火属性的技能6个并列在一起
ガイア	地属性攻击的气绝时间+2秒	让地属性的技能6个并列在一起
トリトン	水属性攻击的气绝时间+2秒	让水属性的技能6个并列在一起
ゼファ−	风属性攻击的气绝时间+2秒	让风属性的技能6个并列在一起
ヴァニッシュ	消除敌人的无属性耐性	让无属性的技能7个并列在一起
イグニ−ト	消除敌人的火属性耐性	让火属性的技能7个并列在一起
クウエイク	敌の地属性耐性	让地属性的技能7个并列在一起
タイダル	敌の水属性耐性	让水属性的技能7个并列在一起
ヴォ−テクス	敌の风属性耐性	让风属性的技能7个并列在一起
マクスウエル	无属性伤害有35%的机率变成1	让无属性的技能8个并列在一起
イフリ−ト	火属性伤害有35%的机率变成1	让火属性的技能8个并列在一起
ノ−ム	地属性伤害有35%的机率变成1	让地属性的技能8个并列在一起
ウンディ−ネ	水属性伤害有35%的机率变成1	让水属性的技能8个并列在一起
シルフ	风属性伤害有35%的机率变成1	让风属性的技能8个并列在一起
ヴォイデス	有20%的机率让无属性威力变成4倍	让无属性的技能9个并列在一起
ファイデス	有20%的机率让火属性威力变成4倍	让火属性的技能9个并列在一起
ア−デス	有20%的机率让地属性威力变成4倍	让地属性的技能9个并列在一起
アクデス	有20%的机率让水属性威力变成4倍	让水属性的技能9个并列在一起
ウインデス	有20%的机率让水属性威力变成4倍	让风属性的技能9个并列在一起
エボニ−	无属性的伤害反射30%给敌人	让无属性的技能10个并列在一起
クリムゾン	火属性的伤害反射30%给敌人	让火属性的技能10个并列在一起
アンバ−	地属性的伤害反射30%给敌人	让地属性的技能10个并列在一起
セルリアン	水属性的伤害反射30%给敌人	让水属性的技能10个并列在一起
ディザスタ−	风属性的伤害反射30%给敌人	让风属性的技能10个并列在一起





ユニオン

技能名称	技能效果	技能发动条件
アンセム	角色的攻击不起作用的时间减少6%	装备2个同名技能
ブラスト	最大BG+1	装备3个同名技能
エクシ–ド	通常攻击连击数+1	装备4个同名技能
アスタリスク	当连击数为10的倍数时伤害值为2倍	装备5个同名技能
イ–ジス	防止石化，被吹飞效果减半	装备6个同名技能
ゼクシ–ド	发动秘奥义所需BG减少1	装备7个同名技能
リボ–ン	回复所受攻击伤害值的25%HP	装备8个同名技能
サウザンド	1000以上的伤害值减半	装备9个同名技能
アシュラ	术技使用次数×2	装备10个同名技能
ミスティック	咏唱时间减少40%	装备11个同名技能
メタルボディ	当HP在70%上时角色的攻击必定会对敌人起作用	装备12个同名技能
オ–ディン	连击数×2	装备13个同名技能
アテナ	回复HP时，5秒后追加40%的回复量	装备14个同名技能
ルシファ–	所有术技的SC消费都变成50%	装备15个同名技能
エタ–ナル	只要SC还有剩余，就能够一直进行攻击连携	装备16个同名技能

奖杯攻略

奖杯总数	56	铜杯	43	银杯	8	金杯	4	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	80小时以上
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的奖杯难度在 PS3 平台的历代《传说》中算是中等偏上，由于有着装备继承的奖杯，所以本作需要至少 2 个周目才能白金。技能相关与特定 BOSS 的难度击破奖杯在一周目相对比较棘手，收集部分的难度不是很大，不过本作地图较大，移动用的时间也许要比实际攻略奖杯的时间要更多一些。

ゼスティリアマスタ– 白金
取得条件：获得除该奖杯之外的所有奖杯。

导师、その始まり 铜杯
取得条件：流程奖杯。

仆たちの 铜杯
取得条件：流程奖杯。

试练を超えて 铜杯
取得条件：流程奖杯。

决战の意志 铜杯
取得条件：流程奖杯。

导师、その结末 金杯
取得条件：流程奖杯。

うちほろぼろす 铜杯
取得条件：在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在**フォルクエン**丘陵的战斗里不使用道具击败**ウロボロス**。

全力走行中十字路でぶつかる 铜杯
取得条件：在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在**グレイブガント**盆地不使用道具**ランドン**师团长。

皿・男・叫び 铜杯
取得条件：在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在火**の**试练遗迹**イグレイン**不使用道具击败**サラマンダ–**。

のたうち回ろううつす 铜杯
取得条件：在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在地**の**试练遗迹**モルゴ–ス**不使用道具击败**ミノタウロス**。

バスタ–&ドロップ 铜杯
取得条件：在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在水**の**试练遗迹**ル–フェイ**不使用道具击败**アシュラ**。

イッツアニュ–フェイス 铜杯
取得条件：在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在风**の**试练遗迹**ギネヴィア**不使用道具击败**デュラハン**。

零した泪が绒毯に落ちる 铜杯
取得条件：在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在**グレイブガント**盆地不使用道具击败**ティアマット**。

私は禅の心を身につけた 铜杯
取得条件：在难度为ハ–ド以上或者在2周目时在灵峰**レイフォルク**不使用道具击败**アイゼン**。

こ–るた–る 铜杯
取得条件：打倒隐藏迷宫的索菲和杰伊德。

第二の人生 铜杯
取得条件：难度为**セカンド**以上或者在2周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利。

苦难に满ちた人生 铜杯
取得条件：难度为**ハ–ド**以上或者在3周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利。

恶意の眼差しに抗う人生 铜杯
取得条件：难度为**イヴィル**以上或者在4周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利。

混沌と秩序の狭间の人生 银杯
取得条件：难度为**カオス**以上或者在5周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利。

お得意サマ– 铜杯
取得条件：让任意一处的武具店等级提升至最高。

三十六计逃げぬ数々 铜杯
取得条件：打倒野外或者迷宫里的变异凭魔，取得36颗异形**の**宝珠。

药草100本 铜杯
取得条件：采集了100株药草。

连夜のホテル暮らし 铜杯
取得条件：在宿屋休息了10次。

殊胜な师匠 铜杯
取得条件：让某个角色学习其他角色的援助天赋。
奖杯攻略：将意匠察知、融合、ノルまつしぐら、装备发注、速驱け这几个援助天赋的其中一个提升至12级以上后在宿屋休息，让其他角色习得该技能。

石碑の气品 铜杯
取得条件：找到所有的石碑（共78个）。
奖杯攻略：详情请看上文的石碑部分。

のるみんていま-ず 铜杯
取得条件：发现40个诺尔敏。
奖杯攻略：详情请看上文的诺尔敏位置一览。

この地に骨をうずめる觉悟 铜杯
取得条件：将任意一个地之主的加护等级提升至20级。
奖杯攻略：最快的方法是开宝箱刷宝箱怪，在战斗时不断使用シャ-クボトル，战后就会拿到很多钱，找一个靠近存档点的商店购买グミ等消费品拿去贡献给地の主。

ファイブレンジャ- 铜杯
取得条件：发现组合技能“ユニオン”。

エル・メル・マ-タ 铜杯
取得条件：发现组合技能“エルム”。

相席お愿いします 铜杯
取得条件：发现组合技能“セイム”。

仆と私のブラスティア 铜杯
取得条件：将BG的最大值提升至9。

四つ子の魂百まで 铜杯
取得条件：发现组合技能“セイム4”。

天の加护 铜杯
取得条件：发现组合技能“エルム10”

忍法十六影分身 金杯
取得条件：发现组合技能“セイム16”

祝福の钟 铜杯
取得条件：使用一次“祝福銘”。
奖杯攻略：将地之主的加护等级提升至5之后，将装备融合至+10以上拿去给他使用祝福銘，让该装备变成其他装备。

で、魅せダブル 铜杯
取得条件：从敌人掉落的战利品装备里获得附带“ダブルスキル”的装备。

融合の终着驿 银杯
取得条件：融合同一种武器99次。

想いは受け继がれた 铜杯
取得条件：在レイクピロ-高地获得上一周目继承下来的装备。
奖杯攻略：在二周目之后，レイクピロ-高地靠近水の试炼神殿入口存档点附近就会多出一个黑色的镜子，调查之后就能够进去战斗，全部战胜之后就能够拿到上一周目装备在身上的各类装备，不过等级较高，建议在中后期把难度调低一些之后再来尝试。

サポ-トの达人 铜杯
取得条件：将任意一个援助天赋提升至lv20。

グレ-ド配达人 铜杯
取得条件：一场战斗里获得的Grade值超过50。
奖杯说明：在解锁秘奥义系统之后，任意打一场BOSS战时确保所有成员都没有陷入异常状态而且没有人陷入战斗不能状态，多使用神依的ブラスト奥义，最后以神依秘奥义结束战斗，一周目无法达成的话二周目在Grade商店购买Grade两倍的项目在下一周目反复尝试。

オヤツツア-・フォ- 铜杯
取得条件：制作了所有种类的おやつ。
奖杯说明：所有的おやつ分别为：暗黑物体、でろでろなもの、调味料まちがいおやつ、おやつっぽいもの、アイスキャンディ-、バニラソフトクリ-ム、マンゴ-ソルベ、チョコレ-トジェラ-ト、フル-ツフラッペ、バタ-クッキ-、ストロベリ-ワッフル、チョコレ-トラスク、ド-ナツ、マドレ-ヌ、チ-ズケ-キ、苺のショ-トケ-キ、パウンドケ-キ、ロ-ルケ-キ、紅茶シフォンケ-キ、プリン、フランボワ-ズム-ス、白桃ゼリ-、チョコレ-トプリン、ゴマのババロア、パルミエ、ストロベリ-タルト、アップルダンプリング、チョコレ-トパイ、ブドウのミルフィ-ユ、洋なしのコンポ-ト、ストロベリ-マカロン、スフレ、バ-ムク-ヘン、マロングラッセ。

风になったワタシ 铜杯
取得条件：将援助天赋“速驱け”的速度提升至最高速。

多重凭依者 铜杯
取得条件：进行了多次操作角色的更换。

オレは杂谈フリ-クス 铜杯
取得条件：观看了235个以上Chat小对话。

アイテムアツマッタ- 铜杯
取得条件：收集到了多种道具。

强敌百人できたかな 铜杯
取得条件：遇到了170种以上的敌人。

ライブラブラリ 铜杯
取得条件：观看了50次总结（レコ-ド）。
奖杯说明：每战斗完就看1次，在菜单里反复打开时不会将次数统计进去的。

エイト战士图 铜杯
取得条件：通关各地的8个斗技场“秽れの坩埚”。

果てなき强さ 银杯
取得条件：打倒隐藏迷宫的隐藏BOSS。

最强を超えた最强、を超えた 金杯
取得条件：打倒强化版的最终BOSS。





RESIDENT EVIL 2 REVELATIONS



《启示录 2》以分章节发售的新颖形式推出，在《生化危机 HD 重制版》这款“陈年佳酿”过后，也给喜爱本系列的玩家带来了不少新意。本作沿袭了 3DS 版《启示录》初代的优良传统，再次推出官方中文版，对于国内玩家而言无疑是莫大的福音，本文中也将全部采用游戏的官方译名。在本辑《PS3 专辑》附赠的光盘中有收录战役模式的“完全收集视频攻略”，直接用手机扫描文中的二维码也可以登录土豆网观看对应章节的影像。

文 苍穹　协力 OVERLORD & Dark夜之伤　美编 心の永恒

生化危机 启示录2		Capcom	动作射击
PS3	Resident Evil Revelations 2		港版
	2015年3月19日	本地1~2人，在线1~2人	对应玩家年龄：17岁以上
	售价为：194港币		

系统解析

下面基于本作的“战役模式”对游戏的基本系统进行说明介绍，“突击模式”中并不完全通用，而且也有一些独特的系统，在该模式再做详细介绍。

画面解说

①当前区域周边的缩略地图
②当前所持武器及对应快捷键（按方向键调出）
③武器的瞄准准星（也可调为红外线式）
④所持有的绿草数量
⑤当前装备的主要武器，上方的数字表示枪膛内的弹药数，下方的数字表示持有的总弹数
⑥当前装备的次要武器，数字表示持有数量



基本操作

下表是本作默认的 A 类型操作的按键功能，玩家可以在设定中调整。“场景动作”包括开门、跳跃、攀爬、翻越等与场景互动的动作。开门时连点按键并不会像前几作那样用力推门，想要达成此效果必须以按住 × 键冲刺的姿态推门。在向下攀爬梯子的时候，摇杆推↓并连点两下 × 键可以从上面直接滑下，节省时间。蹲姿除了用来通过较矮的通道、悄悄接近敌人外，举枪时准星的晃动也比站立时小，配合狙击步枪使用效果显著。

按键	功能
方向键	快速换枪
左摇杆	角色移动
左摇杆↑+×	冲刺疾跑
左摇杆↓+×	快速转身
右摇杆	视角转动
△	切换操作角色
△+方向键↑	指示同伴紧跟自己
△+方向键↓	指示同伴原地待命
□	拾取/上弹
○	（配合左摇杆）紧急回避
×	调查/场景动作
L1	主要武器瞄准
L2	次要武器瞄准
L1/L2+R1	射击/投掷
L3	蹲姿/站立
R1	近身攻击
R2	（长按）使用绿草回复
R3	切换狙击镜倍率/手电开关
Select	状态菜单
Start	暂停菜单

特殊动作

战役模式可操作 4 名角色，单人游戏时通过按△键切换。克蕾儿、巴瑞是主战型角色，两人的特性基本相同，可以做出下文“战斗动作”中介绍的全部攻击动作；莫依菈和娜塔莉亚则主要进行辅助支援，莫依菈有专属装备手电和铁撬，娜塔莉亚则有独特的感应能力且能使用砖块，虽然两人也能在一定程度上参与战斗，但更大作用在于探索、解谜等。莫依菈可以用铁撬开启封死的大门，娜塔莉亚则能穿过狭小的洞口，“支援动作”也是她们特有的。

战斗动作

近身攻击： 直接按 R1 键使出，克蕾儿和巴瑞是挥舞匕首，莫依菈会挥动铁撬，娜塔莉亚在手持砖块的前提下也能够使出砖块砸击。初期近身攻击的威力很低，一般只用于砸碎木箱、搜刮道具。技能中的“快刀”、“吹毛断发”、“冲刺匕首”皆可强化匕首攻击，“击球员就位”和“砌砖头”则分别用于提升铁撬和砖块的威力，等级提升后近身攻击也能在战斗中大放异彩。

体术攻击： 克蕾儿和巴瑞专用，当敌人受到攻击或因光照陷入硬直状态时，靠近就会出现按键提示。巴瑞的体术威力比克蕾儿高出许多，在习得技能“充能攻击”后还可以通过长按键蓄力的方式提升威力，但蓄力过程中会被敌人的攻击打断，需注意周围的情况。

后续追击： 敌人被打倒在地后上前会出现按键提示，初期只有莫依菈和娜塔莉亚可用（后者的威力很小），在习得技能“后续追击”后，克蕾儿和巴瑞也可以发动。而习得“铁撬终结技”和“砖块终结技”后，两名支援角色发动时还能获得额外 BP 奖励。

隐匿攻击： 克蕾儿和巴瑞专用，先按下 L3 键进入蹲伏姿态，在敌人尚未发现的情况下从背后悄悄接近便会出现按键提示，一刀对其造成重创。但要注意高难度下有些敌人无法一下刺死，且并非所有类型的怪物都能暗杀。



支援动作

发现道具： 操作莫依菈和娜塔莉亚时按 L1 键效果为手电聚光和“灵犀一指”，如果发现场景中有闪光点，用这种方法能找出隐藏的道具，类似前作中扫描装置 Genesis 的功能。

开启宝箱： 在流程中会遇到的“军用箱”和“机关箱”，只有莫依菈和娜塔莉亚才能开启。开箱界面如图所示，左摇杆控制圆点移动，接近开锁点为黄色，远离开锁点为红色。按下 L2/R2 键右侧的开锁槽就会积蓄、同时圆点的锁定面积缩小，



此时越接近开锁点，手柄的震动越强烈，反之则越微弱。在摸索开锁点的位置期间要适当松开按键，先不要蓄满开锁槽，等玩家通过视觉和感觉两个方面确认开锁点位后，再按住按键令开锁槽蓄满即可。后期的部分宝箱甚至配有3～4把锁，需要重复作业。

手电聚光：除了发现隐藏道具外，莫依菈的手电筒在聚光时还具有以下功效——①令敌人暂时陷入失明的硬直状态，给克蕾儿创造上前施展体术攻击的机会；②照射目标促进挥发，一些敌人头部长瘤，爆头后会在地上留下污染物，玩家一旦靠近其便会膨胀爆炸，用手电筒照射片刻就可令肿瘤和污染物消失；③提升目标的温度，用手电筒对准自爆型敌人“爆炸者”聚光一会儿它就会升温爆炸，在对付某BOSS时也可以利用手电提升其体温。技能“光就是力量”能提升手电筒的致盲效果，但是聚光时会消耗屏幕右下方的电池槽，一旦整圈都耗尽，就需要稍等一会儿电力才会恢复。

感应敌人：娜塔莉亚的特殊感应能力可以穿越障碍物感知到敌人的位置和状态，默认设定下黄色为普通状态的敌人，气场变红表示其已经发现玩家，此外收集品“幼虫”也是红色的气场。处于蹲伏状态时感应的有效范围更大，技能“第六感”也可以进一步扩大娜塔莉亚的感应范围。游戏中的“亡灵”、“飞溅者”型敌人身上有一处弱点，用娜塔莉亚判明位置后能更有效地击杀，此外隐形敌人“格拉斯波”其他角色一般是看不见的，需要借助娜塔莉亚的感应能力才能确认其方位并展开攻击(否则就只有扔烟幕瓶才能令其现身)。在分屏双打时，娜塔莉亚还可以指明敌人的弱点部位并做出标记，为同伴提供便利。

冲刺与闪避

按住×键移动时能进行快速的冲刺疾跑，但需要消耗隐藏的耐力槽。所有角色的耐力槽初期皆为100，冲刺时每秒消耗10，非冲刺状态每秒回复10，当耐力耗尽角色就会陷入喘气的缓慢移动状态，需要等其回复到50以上方能继续冲刺。由于AI控制的角色不管怎么冲刺都是不会消耗耐力的，因此在赶路的阶段(尤其倒数模式)建议分别操作两名角色，以分段冲刺的方式合理利用耐力槽。另外，娜塔莉亚在攀爬比她高的平台时会非常吃力，但只要此前保持冲刺状态，上平台的速度就能大大加快。

闪避系统在本作中有较大的调整，从前作中“根据敌人的攻击时机输入特定指令”发动，改为了“按○键配合左摇杆”随时使出的主动技能。根据左摇杆推的不同方向，角色就会做出侧移、后撤、突进等动作。虽然从使用形式上来说更加自由，但是由于初期状态下闪避的无敌时间非常短，而且闪避动作结束后有一个硬直，再加上开枪结束、上弹途中都是无法发动闪避的，因此习惯了前作节奏的玩家在初玩本作时很可能会因为闪避的使用不当而被打得满脸是血。在把技能树中的“闪避”、“延长闪避”、“缩短闪避空隙”等级提升后，闪避的稳定性和安全性也会越来越高，战斗中用起来也就越发得心应手。而最终技能“闪避取消”的效果是能用闪避取消一切动作，不仅仅是上弹等动作中途可以随意使用闪避，就连被敌人打飞的硬直状态也能以闪避取消，非常霸道。

状态回复

战役模式中依旧没有可以直观看到角色体力的“血槽”，主战角色体力最大值1000，支援角色体力最大值为700。当角色受到伤害后屏幕周围会出现半透明的溅血效果，血液越浓表示受伤越重，当角色做出手捂腹部的动作时表明其已经陷入濒死状态(体力低于249)，必须立刻使用绿草或止血带补血，前者回复力500、后者回复力200。使用绿草的操作为按住R2键，技能“快速治疗”可以缩短按键的时间，“医学知识”则能提升回复效果，另外直接打开状态菜单也可以使用回复道具，但此时游戏并不是暂停的。

所有角色都拥有一定的自动回复能力——主战角色回复力为10/秒，且只能自动回复至251点、即非濒死状态；辅助角色回复力为300/秒，稍等一会儿就能回满体力。辅助角色甚至在受到部分敌人的一击必杀攻击时也不会死亡，而是陷入倒地状态，用主战角色靠近倒地的同伴按住△键便可将其救起。这一设定是为了在单机游戏时，AI同伴不至于成为“拖油瓶”，技能“快速救援”则能减少救助同伴所需的时间。不过支援角色并非绝对不会死亡，当她们与主战角色分头行动(即身处相对独立的区域)、被击倒在地后无法施救，便会直接Game Over，此外坠落也会致死。

除了消耗体力外，敌人的特定攻击还有可能让角色陷入几种不利状态——①类似《恐龙危机》、《生化危机 逃出生天》里的设定，一些大型敌人、如铁头的重锤攻击会把角色打成流血状态，体力在30秒内会不断减少(但不会致死)且无法极速奔跑，使用“止血带”可以立刻解除此状态，稍等一会儿也能自动恢复；②甩投者、爆炸者、飞溅者的攻击命中会导致屏幕上一团污浊，10秒内严重影响玩家的视线，使用“消毒剂”方能立刻解除，否则就得摸瞎着跑一阵，等待黏性物质自动散去了；③带火焰效果的攻击(包括玩家自己投掷的炸燃瓶)，会导致角色浑身着火、在一段时间内持续受到伤害，且无法做出除移动外的任何行动，场景中有水的话果断进入可以灭火，否则只能等待火自行熄灭。



武器装备

近战武器

下面根据种类介绍战役模式中可以获得的全部武器，表格中的各项数据皆为没有技能强化、改造零件效果作用的初始数值。注意，使用带EX字样的奖励武器进行游戏时，过关后固定为最低的C评价，且成绩不会上传至网络排行。

名称	威力	入手时机/方法
匕首	50	克蕾儿篇第1章/巴瑞篇第1章自带
铁撬	15	克蕾儿篇第1章
砖块	10	巴瑞篇场景中拾取
短剑EX	80	以S级评价通过普通或以上的难度下，所有的主要战役章节后，花费2万BP解锁
武士刀EX	500	通过隐形模式的所有章节后，花费5万BP解锁

主要武器

枪械型“主要武器”包括手枪、散弹枪、狙击步枪等6大类，前作中机关枪和突击步枪共用一类子弹惹来不少吐槽，本作中终于将两种枪彻底分开。主战角色最多同时携带4把枪，玩家可以在状态菜单中自由设置枪械与方向键的对应位置，以便在战斗中快速换枪。但由于在触发某些特定剧情后角色会自动切换回↑方向键对应的枪械，因此建议不要把一些重火力武器（如麦格农）换到该键位。

种类	名称	威力	射速	容弹量	零件槽	入手时机/方法
手枪	MPM	100	1.96	9	5	克蕾儿篇第1章
手枪	P10	150	1.5	14	3	克蕾儿篇第3章
手枪	Samurai Edge	100	1.96	9	5	巴瑞篇第1章自带
散弹枪	M147S	630	1.13	2	3	克蕾儿篇第1章
散弹枪	TAP194	490	0.73	5	2	克蕾儿篇第2章/巴瑞篇第4章
机关枪	MP-AB50	70	10	40	4	克蕾儿篇第2章
机关枪	MP-AF	60	15	40	3	克蕾儿篇第3章
突击步枪	NSR47	85	7.5	30	3	巴瑞篇第1章自带
突击步枪	AK-7	75	7.5	69	4	巴瑞篇第3章
狙击步枪	M1891/30	650	0.6	5	3	巴瑞篇第2章
狙击步枪	SVD	500	1.54	10	2	巴瑞篇第3章
麦格农	329型	900	1.16	6	2	克蕾儿篇第3章
麦格农	巨蟒	700	1.23	6	3	巴瑞篇第1章自带
麦格农	2005M	1100	1.5	6	1	巴瑞篇第4章
奖励武器	芝加哥打字机	90	30	100	1	在休闲以上的难度下，通过所有主要战役章节后，花费1万BP解锁
奖励武器	手弩EX	300	0.67	1	0	在普通以上的难度下，通过所有主要战役章节后，花费1万BP解锁
奖励武器	泡泡枪EX	0	—	—	0	通过倒数模式的所有章节后，花费5万BP解锁
奖励武器	绞肉机EX	80	—	—	0	在生存以上的难度下，通过所有主要战役章节后，花费5万BP解锁
奖励武器	无限火箭发射器EX	27000/3000	1.67	1	0	在3小时内通过四个主要的战役章节后，花费10万BP解锁

次要武器

投掷型的武器统一划分为“次要武器”，莫依菈也可以装备和使用4种瓶类作战，但娜塔莉亚只能用没有杀伤力的烟幕瓶，此外砖块是她专属的特殊武器。投掷的基本操作是通过L2键举起、再按R1键扔出，其实直接按△/□/○/×就能扔出对应种类的瓶子，比先通过方向键调整种类、再投掷快得多。“威力”一栏中斜杠左侧是爆炸中心的威力，右侧是爆炸周边的暴风伤害。

名称	威力	说明
炸弹瓶	800/400	碰撞后即刻引爆，造成范围杀伤，类似系列作品中的手雷
炸燃瓶	400/50	基本威力不如炸弹瓶，但是留下的火焰有燃烧效果，着火的敌人会持续伤血
诱饵瓶	300/200	掷出能吸引敌人的注意，一段时间后才会爆炸，类似前作的BOW诱爆手雷，但是威力小，且对部分敌人无效
烟幕瓶	0	没有任何杀伤力，炸开会在一定范围内形成浓雾。除了让敌人失去警觉、从而快速通过或展开暗杀外，还能令隐形的敌人现身
砖块	10	娜塔莉亚在持有砖块的情况下除了近身直接砸外，还可以瞄准丢出，远程对敌人造成打击，砸2～3次后砖块就会碎裂

强化改造

主要武器的强化延续了前作的系统，玩家可以用不同效果的零件对枪械进行改造，而亮着蓝灯的工作台则相当于以往的“次元武器箱”，除了能改造枪支外，也用于存放武器。战役模式中能够得到的零件详见下表，克蕾儿和巴瑞的零件、武器并不能互通。枪械的“零件槽”表示其允许装备的零件数量，同类效果的零件只能装备1个，此外零件的适用枪械种类也有所差异。玩家可以根据自己的作战习惯和枪械的特性进行有针对性的调整，比如大幅强化麦格农的火力、降低突击步枪的后坐力以求准确命中等等。



零件	效果	入手时机
伤害等级1	提升武器攻击力23%	克蕾儿篇第1章/巴瑞篇第1章
伤害等级2	提升武器攻击力42%	克蕾儿篇第2章/巴瑞篇第2章
伤害等级3	提升武器攻击力65%	巴瑞篇第1章
伤害等级4	提升武器攻击力92%	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第3章
武器射速等级1	提升射击速度12%	克蕾儿篇第1章
武器射速等级2	提升射击速度30%	克蕾儿篇第2章
武器射速等级3	提升射击速度48%	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第3章、第4章
弹量等级1	增加弹匣容量30%	克蕾儿篇第2章/巴瑞篇第1章
弹量等级2	增加弹匣容量75%	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第2章
弹量等级3	增加弹匣容量120%	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第4章
快速装填等级1	提升装填弹药速度12%	克蕾儿篇第1章/巴瑞篇第1章
快速装填等级2	提升装填弹药速度24%	克蕾儿篇第2章
麦格农快速装填等级1	大幅提升装填弹药速度	巴瑞篇第3章
扩散	散弹枪的子弹散射范围扩大14°	克蕾儿篇第2章
集中	散弹枪的子弹散射范围缩小5°	克蕾儿篇第3章
轻易命中等级1	扩大子弹的命中范围300%	克蕾儿篇第3章
反后坐力等级1	降低后坐力30%	巴瑞篇第2章
反后坐力等级2	降低后坐力45%	巴瑞篇第4章
眩晕等级1	提升击晕敌人的能力30%	巴瑞篇第2章
穿透等级1	提升子弹的穿透力	巴瑞篇第4章
连发+1	一次发射2枚子弹	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第4章
充能射击等级1	可通过蓄力射击提升威力（蓄力1秒以上提升攻击力46%）	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第4章

物资组合

场景中除了能找到弹药、宝石外，还会得到一些物资类道具（图标边有＋号），它们并不能直接使用，而是需要通过特定组合才能发挥效用，这也是本作的一个新系统，具体组合方式参见下表。当AI同伴持有止血带或消毒剂时，会在玩家控制的角色陷入不利状态时立刻使用，因此这两种道具建议都放在她们身上。



所需物资	组合结果
红草+绿草	绿草×3
布料+绿草	止血带×3
布料+酒精	消毒剂×3
空瓶+火药粉	炸弹瓶
空瓶+酒精	炸燃瓶
空瓶+恶臭化学品	诱饵瓶
空瓶+烟粉	烟幕瓶

技能学习

技能是本作的全新系统。游戏中可以得到的宝石类道具包括：黄宝石100BP、红宝石250BP、蓝宝石500BP、绿宝石1000BP、钻石2000BP。此外过关时也会根据难度、评价和达成的勋章数获得一定的BP点数，这是用来学习技能和购买游戏内奖赏的货币。技能只能在章节之间或Game Over后学习，界面如图所示，左侧为树状、右侧是4条独立的分支。必须先学习下级技能，才能解锁一条线上的上级技能。下面是所有技能的效果说明。



技能名称	技能效果	等级1	等级2	等级3
天生投手	提升次要武器的威力，依次为110%、130%、150%	300BP	1200BP	4800BP
闪避	闪避敌人时的无敌时间延长，依次为+0.1秒、+0.17秒、+0.25秒	600BP	1200BP	2400BP
蹲伏优势	在蹲伏的瞬间获得短暂的无敌状态，依次为0.1秒、0.2秒、0.3秒	1500BP	3000BP	4500BP
延长闪避	增加闪避时的有效移动距离，依次为150%、165%、200%	4000BP	8000BP	16000BP
快速治疗	减少使用绿色药草时所耗费的时间，依次为90%、70%、50%	300BP	600BP	1200BP
医学知识	提升绿色药草的回复效果，依次为110%、120%、130%	500BP	1000BP	1500BP
充能攻击	按住近身攻击键以填充体术攻击的威力，等级2可蓄力2秒、等级3可蓄力3秒	1500BP	3000BP	6000BP
以逸待劳	可在承受致命攻击后存活，等级提升后触发所需的必要体力降低	1000BP	3000BP	9000BP
蹲伏威力	提升蹲伏时的火力，依次为110%、115%、120%	600BP	1200BP	2400BP
冲刺匕首	获得在冲刺时使用匕首攻击的能力，等级2为奔跑5m后威力翻倍，等级3为奔跑10m后威力三倍	1000BP	2000BP	4000BP
后续追击	克蕾儿和巴瑞可以进行后续追击，等级2威力130%、等级3威力200%	4000BP	6000BP	10000BP
快刀	增加匕首的攻击速度，依次为110%、120%、130%	3000BP	6000BP	12000BP
缩短闪避空隙	缩短闪避后的空隙时间，依次为-0.13秒、-0.23秒、-0.33秒	5000BP	10000BP	15000BP
吹毛断发	提升匕首的攻击力（3倍）和攻击时的移动速度	1500BP	—	—
闪避取消	可用闪避取消任何动作	100000BP	—	—
变化球	提升变更武器后第一发射击的火力，依次为110%、120%、130%	500BP	1000BP	1500BP
拔枪出鞘	让克蕾儿和巴瑞在由AI控制时使用他们的武器，此技能不会影响弹药存量，但攻击力会变低（仅1/10）	2000BP	—	—

技能名称	技能效果	等级1	等级2	等级3
最后一搏	当弹药量低于10%时攻击力提升，依次为150%、170%、200%	3000BP	6000BP	12000BP
击球员就位	提升莫依菈的铁撬攻击力，依次为200%、300%、500%	500BP	4000BP	12000BP
光就是力量	提升莫依菈的手电筒瘫痪敌人的效果，依次为110%、120%、130%	1000BP	3000BP	5000BP
铁撬终结技	用铁撬施展后续追击时，获得BP（一名敌人一次，点数与所选难度有关）	5000BP	—	—
砌砖头	提升娜塔莉亚的砖块攻击力，并使其更容易击晕敌人，威力依次为600%、1100%、3100%	500BP	2000BP	8000BP
第六感	增加娜塔莉亚感知敌人的有效范围，依次为150%、170%、200%	1000BP	3000BP	5000BP
砖块终结技	用砖块施展后续追击时，获得BP（一名敌人一次，点数与所选难度有关）	5000BP	—	—
快速救援	拯救濒死状态的同伴时，耗费的时间减半	1500BP	—	—
双杀	切换角色后，所有攻击提升10%的攻击力，效果时间5秒	1500BP	—	—
范围治疗	同伴角色可以从远距离使用回复道具，效果范围翻倍	3000BP	—	—

模式介绍

战役模式：即传统的主线剧情模式，分为4个章节，每个章节又分为克蕾儿和巴瑞两个部分。克蕾儿篇的一些举措会影响到巴瑞篇的部分流程，甚至是游戏的最终结局。

倒数模式：通过战役模式的一章后在“奖赏”中花费1000BP开启，流程与战役模式没有区别。本模式不存在多周目概念，也不能使用工作台改造，每次开始物资都是一样的，默认为“普通”难度（官方说明是“生存”难度，经测试有误），但可以继承已习得的技能。倒数模式在章节开始时加入3分钟时限的设定，而在特定地点则设置着蓝色和橙色的时间柱，前者用于增加1分钟时限，后者用于重置倒计时时间。玩家必须在倒计时结束前完成章节，否则算作失败。由于宝箱中都改成了宝石类道具，因此不用浪费时间去开。

隐形模式：通过战役模式的一章后在“奖赏”中花费1000BP开启，流程与战役模式没有区别。本模式不存在多周目概念，也不能使用工作台改造，每次开始物资都是一样的，默认为“生存”难度，但可以继承已习得的技能。隐形模式中敌人全部不可见，只有在发动攻击和被攻击时才会显形，此外莫依菈的手电和娜塔莉亚的手指也能让敌人短暂现身。由于敌人的伤害极高且隐形，经常需要用有自动回血功能的辅助角色开路。

额外章节：分为“斗争”和“小女人”两个篇章，在剧情上对战役模式予以补完，玩法也与主线有少许区别。本模式有“休闲”和“生存”两种难度，且同样不存在多周目概念。

突击模式：《启示录》开创的模式，与传统的“佣兵模式”风格截然不同，更加强调养成，角色、武器、敌人都有等级概念，本模式也存在一些特有的系统和操作。



▲倒数模式中橙色时间柱的效果是让倒计时重置回3分钟，剩余时间多于180秒的情况下就不要去打了。

网站联动

从《生化危机 6》起，系列新作推出时都可以与 Capcom 设置的专门网站 http://www.residentevil.net/ 进行联动，本作也不例外。玩家需要先登陆 RE.NET 注册账号，并与自己的 PSN 账号绑定，再到游戏的“选项”→“RE NET”项目中选择开启，这样机器在联网时就会与网站互传资料。当玩家在游戏中达成一些条件，能得到网站的勋章和 RE 点数，后者除了可以购买网站的头像、壁纸、手办等装饰品外，还能换成《启示录 2》里的金钱、或是抽取装着改造零件的宝箱（突击模式专用），并传回游戏中。从 4 月 1 日起，官网针对突击模式陆续推出了一系列在线活动，玩家只要参与其中就有机会得到武器、零件等奖励。



战役模式流程攻略

难度说明

战役模式初期有休闲、普通、生存 3 种难度可选，以生存难度通关后会追加最高的“已无退路”难度。难度越高、敌人的攻击欲望越强，对玩家造成的伤害越大，防御力越高且硬直时间越短，高难度下部分场景的敌人数量还会增加。高难度下场景中的补给会有所减少，但是并不像前作那样有限定难度才能拿到的改造零件。由于不同难度下资源是共通的，因此玩家如果觉得战斗吃力，可以等拿到好武器和零件，积累足够的弹药物资后再挑战高难度。

除了选择章节时确定的难度外，游戏中其实还有动态难度系数的设定，具体的变化范围为：轻松 0 ~ 3，普通 4 ~ 9，生存 10 ~ 13，已无退路固定为 14。当玩家击倒敌人、命中敌人的弱点部位、成功回避攻击以及无伤通过一个区域，都会让动态难度上升；反之当玩家受到伤害、陷入濒死状态、Game Over 后重开则会让难度下降。想控制动态难度有几个窍门：①非必要情况下尽量不攻击或回避；②用低威力的武器（如机关枪、突击步枪、匕首）击倒敌人难度上升较少；③用支援角色击倒敌人不会提升难度。当然系数固定的“已无退路”就不存在难度动态变化了。



▲卡夫卡绘画，需用莫依菈的手电筒聚光照出。

收集说明

本模式的收集要素包括**塔楼徽章**、**卡夫卡绘画**（莫依菈限定）、**幼虫**（娜塔莉亚限定），后文流程会写出具体位置，请读者们结合视频攻略影像观看。由支援角色才能开启的宝箱分为**军用箱**和**机关箱**，其中往往放着改造零件、扩充背包或弹药盒等重要道具，故攻略中也会提及并亮色标注。由于文档的收集并不涉及任何奖励，攻略里就不详细说明了。



▲幼虫，只有娜塔莉亚能看见红色的气场，用砖块砸出来。



▲塔楼徽章，以任何武器击碎皆可收集。

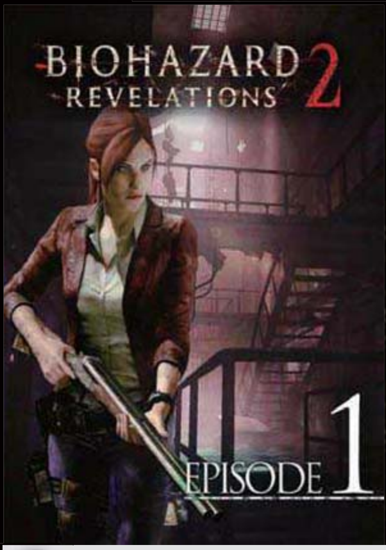
过关评价&勋章

过关后系统会对玩家的命中准确度、重试次数、过关时间 3 项进行评价，最高评价为 S 级。得到两个 S、一个 A 以上的评价，章节的总评就能拿到 S 级。注意一旦使用 EX 武器，评价固定为最低的 C 级。评价越高，过关时得到的 BP 也会有越多加成。



此外，每个章节还设置了一些特殊条件的勋章，累积数量型的必须在一次攻关的过程中完成。不过并不需要在一次攻关的过程中就拿齐全部勋章，一些比较麻烦的建议多周目分别达成，从而让勋章列表完全亮起。在过关时系统还会根据玩家本周目达成的勋章数量，提升 BP 的获得倍率，勋章获得与否不影响过关评价。

第1章 流放地



克蕾儿篇

●收集要素：塔楼徽章4、卡夫卡绘画6、军用箱3

克蕾儿醒来后，先跑向声音来源处，放出牢房中的莫依菈。随后沿着惟一的道路前进，在上层一扇染血的房门前先向右拐，拿到匕首和手电筒，这样便能用近身攻击打碎屋内的玻璃。继续追寻着血迹，两人合力通过倒塌变形的橱柜后，克蕾儿在推货架时会遭到“污染者”的偷袭、强制伤血。先用匕首击退敌人，再把货架推开，追赶生还者的途中有绿草可供回复。

穿过闸门后两人目睹浑身是血的吉娜惨死，其身边的门目前上锁，先沿楼梯走到中部调查倒吊着的尸体，尸体落下后沿惟一的道路前往下层。(在攀爬扶梯的过程中可以看到很明显的**徽章1**，稍后拿到武器返回上层时才能开枪破坏。)克蕾儿调查尸体得到手枪MPM，切换控制莫依菈用手电筒照射挂在中央油罐上的钥匙，再由克蕾儿开枪击落。拿到“实验栋钥匙”后会突然冲出不少敌人，由于目前弹药不足，一周目建议不要恋战。在靠近扶梯、敌人冲出来的房间内的墙上有**绘画1**，尽快照出就果断离开，沿原路返回、开启吉娜尸体边的上锁房门。

危机暂时解除，克蕾儿也从尸体边获得散弹枪M147S。在大门被铁条封死的房间内，利用莫依菈的手电筒可以在货架上发现“铁撬”和一些补给。用铁撬开门前，别忘了右侧墙壁上隐藏的**绘画2**。看到一个小女孩的身影后，穿过闸门到达双层牢房区域，2楼的监控室无法进入，1楼仅有两间牢房开启，其一的天花板上有颗蓝宝石。

在缺少1个齿轮的机关处抬头，半圆形天花板上有**徽章2**，这里的桌上还有“拘留所地图”。由齿轮机关右侧的通道前进，在一间房间正中央的拷问机器下压着金色齿轮，但目前缺少电力无法将其拿出。先在断裂的扶梯处用双人协力的方式送莫依菈上去，回头即可看到空中的**徽章3**，墙角处有一个只能由她开启的**军用箱1**，里面是提升子弹持有上限的“手枪弹药盒”，打开反锁的房门就能与同伴会合。克蕾儿一侧可以在工作台边找到零件“伤害等级1”，用于强化武器。

绕过监控室另一侧的走廊，随后出现敌人的敌人头上有明显的肿瘤，被爆头后会在地上留下污染物“包囊”，一段时间过后当玩家靠近便会膨胀爆炸，除了用枪点射外，以手电筒的光照射一会儿也能令其挥发。继续前进会有两名敌人推门而出，注意不要急着从洗手台左侧的楼梯下去，先从放着“止血带”的长廊绕行，昏暗的房间内有装着零件“武器射速等级1”的**军用箱2**，货架上可得到次要武器“炸弹瓶”，门边的墙上还有**绘画3**。

下楼后来到一个满是铁笼机关的长廊，可以看到3名敌人背对着我方，玩家能放心大胆地暗杀(如果从另一侧的楼梯下来立刻就会被它们发现)。随后先进入长廊侧面能开启的那扇门，在货架上找到“腐锈钥匙”，返回铁笼机关的长廊开启上锁的大门，这里有一些虫型敌人“鞭蛛”，直接用近身攻击就可秒杀。送莫依菈爬上对面，控制她拉下电源开关后返回，有污染者冲出来的小房间内有**绘画4**，克蕾儿方面则需从不断逼近的墙壁上惟一的缺口处爬到上层，否则会被直接挤死。

在返回的途中，铁笼上的旋转刀刃机关因为电源的关系已全部启动，经过时要看准间隙，否则一击必杀。回到拿“腐锈钥匙”的房间，击倒一个从天而降的大型敌人“铁头”后推开堵门的杂物，这里其实就是齿轮机关左侧通道那扇上锁的门(在刀刃机关后方的柜子中可以看到一个零件，但本节拿不到)。现在已经可以去启动拷问机器，拿出“工具齿轮”了。

将齿轮装上后就要迎来本节的最大难点，牢房门全部开启，会有源源不断的敌人向玩家涌来！——此役也与本章的特殊奖杯有关。一周目建议进入房间后先转动中央的火焰喷射器，再去扳动角落的阀门，这样火焰对准大门喷出可以有效地阻止敌人，如果有铁头型敌人强行冲入就果断扔炸弹瓶。(注意，如果先喷火再转动喷射器，会导致角落的铁笼刀刃机关连同其中的稀有零件被一起破坏！)当战斗压力稍适缓解立刻换到莫依菈、让她用铁撬撬门，再换回克蕾儿负责防守，等两根铁条被撬开，就能从闸门处离开、度过险情。

刚来到户外、正对面的高墙上就有**绘画5**。剧情过后沿着山路前进，在大桥左侧上锁的门外有**军用箱3**，里面是零件“快速装填等级1”，从这里转身望向大桥可以看到**徽章4**。跳过断桥后绕到左侧，桥侧面的木板上有**绘画6**。最后进入小屋调查通讯装置，本节结束。



●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	使用手电筒致盲后，以体术攻击击倒敌人5次
2	金	使用旋转刀刃击败8名敌人
3	银	使用莫依菈的手电筒照晕10名敌人
4	银	使用次要武器击败8名敌人
5	银	使用隐匿攻击击败3名敌人
6	银	使用头部射击击败8名敌人
7	铜	寻获3样宝物
8	铜	杀死10只巨型鞭蛛
9	铜	开启3个军用箱子
10	铜	使用莫依菈寻获6个隐藏物品

2：拘留所最后迎战源源不断的敌人时，不开启火焰喷射器而是躲到旋转刀刃机关下就可以轻松攒够数量。

4：一周目时次要武器的数量较少，可以多周目攒几个再挑战。在鞭蛛出没的区域，看准敌人聚集时扔炸弹瓶即可，还能顺便解锁“瓮中鳖”的奖杯。

7：“宝物”指的是增加BP点数的宝石类道具，在拿取手枪前经过的手术室抽屉里有2个，一楼牢房的天花板上还有1个——这三处是固定出宝石的。一周目已经开过的宝箱，在多周目时也有一定几率放着宝石。

●倒数模式要点

杀敌奖励：鞭蛛 +2 秒、污染者 +10 秒、铁头 +20 秒

前期没有难点，拿取“实验栋钥匙”后直接走人，不要与敌人做过多纠缠。在旋转刀刃机关的长廊把 3 个敌人都暗杀掉可以轻松赚取 40 秒，拿到“腐锈钥匙”后先把这里堵门的杂物推开，之后再来时就可以直接闪人，免得被铁头缠住。装上齿轮后原本是本节的难点，不过只要躲在旋转刀刃机关下，敌人冲过来送死的同时还会给玩家增加大量的时间。

●隐形模式要点

本节没什么强制战斗，即使隐形模式难度也不算高。除了要记住敌人的分布外，还需记牢绿草的位置，并用莫依菈全程开着手电探路。习得技能“拔枪出鞘”后 AI 会主动开枪攻击现形的敌人，一定程度上吸引对方的注意，莫依菈有充足的时间以手电照射令其失明，把敌人打倒在地再利用后续追击可以节省子弹。拘留所最后的阶段依旧是借助旋转刀刃杀敌，不要开启火焰喷射器。

巴瑞篇

●收集要素：塔楼徽章4、幼虫6、机关箱2

镜头转到巴瑞一侧，前方的楼梯因为断裂无法通过，只能从左侧的乱石堆向上行，沿途有零星的几只鞭蛛。来到上层后在楼梯右侧可以看到 3 个集装箱，其后隐藏着**徽章 5**，楼梯上的空屋内、墙上镶嵌着一颗绿宝石，回收后通过闸门进入拘留所。

小屋内有红绿药草可供组合，前进少许便有“腐烂者”袭来，其动作与《生化 6》完全一致，巴瑞的初期武器很强，轻松就能干掉。娜塔莉亚再次出言提醒后强制切换角色，她可以感知到周围敌人的位置而不受墙壁等障碍物的影响。接近屋内的腐烂者后由巴瑞负责暗杀，桌上还有“拘留所地图”。屋内右侧区域的 3 名敌人同样可以暗杀，在门边的货架上还有**徽章 6**。从楼梯来到上层，先借助娜塔莉亚的能力把握敌人的移动规律，再寻求暗杀的机会。清场后搬动尸体边的铁笼，作为垫脚物爬到断裂的楼梯上。

穿过闸门可拿到“监控室钥匙”，不过屋内的门是反锁的，需要娜塔莉亚从墙角的小洞里钻过去帮忙开门，躺在地上的敌人可以用地上的砖块砸死。换巴瑞推开杂物，此时就到达克蕾儿她们先前探索过的场所，在前一节拿“工具齿轮”房间北侧的长廊尽头，可以用娜塔莉亚发现**幼虫 1**。现在的目的是让挡路的旋转刀刃机关停止运转，先来到有 3 个移动铁笼机关的长廊，由娜塔莉亚钻进小洞关闭电源。在克蕾儿安装齿轮的大门处（刀刃机关后的柜子里有零件“弹药等级 1”），如果先前没有启动火焰喷射器，现在就可以直接通行；反之如果被喷出的火焰挡路，就得先前往双层牢房的 2 楼。用钥匙开启监控室，屋内的**机关箱 1** 里可找到零件“伤害等级 1”。拉下开关后会有不少敌人从牢房内冲出，北侧左起第 2 间房内有**幼虫 2**。让娜塔莉亚钻过东南角牢房的墙洞，往下跳的通道尽头有**幼虫 3**（老鼠出没的位置可捡到砖块）。转动火焰喷射器之前，记得先回收稀有零件“伤害等级 3”，随后就可以与巴瑞一起离开。

由于断桥在莫依菈通过后已经崩塌，现在只能由娜塔莉亚钻过桥左侧的墙洞，搬砖砸开反锁的门。两人会合后进入森林，北侧的一棵树上有**幼虫 4**。继续前进在木材堆边发现新的敌人“亡灵”，进入左侧的小屋巴瑞正试图推开大门，身后的屋顶上突然流下大量血液，射击该区域或是继续开门，亡灵就会从天而降。这种敌人非常难缠，其身体上必定有一个弱点位置，必须打爆表层皮肉才能令其显现，如果不击破弱点，那么无论对其造成多少伤害都是无法致命的，有些类似《生化危机 4》的再生者。操作娜塔莉亚可以感应到其弱点所在的位置，这也是对付此种敌人的窍门。

解决敌人后连打按键出门，森林中能见度很低且暗藏杀机，建议操作娜塔莉亚便于远距离判明敌人的方位，再由巴瑞一刀暗杀。在有亡灵巡逻、探照灯直射的油桶后草丛中有**徽章 7**。向着这盏灯照射的方向前进，树下藏着一个装有宝石的**机关箱 2**。走出漆黑森林后，独立的小屋中则可找到**幼虫 5**。穿过双开门，右侧的小木屋内有少许补给，砸开左侧的上锁铁门，前方的两个亡灵可以用刚捡到的炸燃瓶一并解决。先沿着左侧的小路到达木屋，搬开铁笼让娜塔莉亚开启反锁的大门，再用铁笼垫脚拿到柜子上的零件“快速装填等级 1”。进入下一场景后，小屋门外有“森林地图”和炸燃瓶的合成材料。

走到下方的木材场，场景宽阔但大门被重重封锁，少不了一场恶战。调查大门后亡灵就会从两侧破坏场景冲出，看准其站位集中时用炸燃瓶秒杀。随后先沿着粗大的电缆线走（即正对上锁大门的左侧道路），启动尽头小屋内的发电机。再返回木材场走大门右侧的道路，在木屋东北有三个油桶、一堆木材、两个集装箱的位置，油桶后隐藏着**徽章 8**。进入屋内后活用娜塔莉亚隔墙感应敌人的动作，从另一侧的门离开后，起重机开关右侧的铁塔下有**幼虫 6**。操作起重机、撞开上锁的大门后就没有任何难点了，跑到无线电塔下的小屋调查通讯装置，本章也告一段落。



●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	在只攻击亡灵弱点的情况下击败5只亡灵
2	金	在拘留所的监控区未击发子弹
3	银	使用娜塔莉亚的砖块打击敌人15次
4	银	使用后续追击击败2名敌人
5	银	使用次要武器击败8名敌人
6	银	使用隐匿攻击击败6名敌人
7	铜	使用匕首击败6名敌人
8	铜	开启2个机关箱子
9	铜	使用娜塔莉亚寻获6个隐藏物品
10	铜	从小屋开始，在40秒内成功逃离森林的黑暗

1：后几章也都有这个条件的勋章，先用娜塔莉亚看破亡灵的弱点位置后，再由巴瑞集中攻击，如果打到其他部位就不会计数，暗杀也不算，因此对枪法和武器威力都有一定要求。

2：只要克蕾儿篇没有开启火焰喷射器，巴瑞到此时就不用去监控室开门放出敌人，自然也就不需要开枪了。

10：从巴瑞破门而出开始算起，直到开启下一扇门离开森林区域，建议二周目拿到地图并熟悉路线后再来挑战。推荐用娜塔莉亚，一来她可以看到敌人的位置，二来由于身材矮小、不会被亡灵抱住，即使被打到也不会损失太多时间。

●倒数模式要点

杀敌奖励：鞭蛛 +2 秒、腐烂者 +5 秒、亡灵 +20 秒

巴瑞篇前半部分的难度很大程度上由克蕾儿篇的发挥决定——只要不开启火焰喷射器，巴瑞能省去一大段流程的时间。如果玩家能够熟练掌握用紧急回避闪过旋转刀刃的技巧（如图所示），甚至连电源都不用关就可以直接离开拘留所。后半部分正面迎战亡灵比较耗时，非强制战都建议不打，比如漆黑的森林区域以及初次拿到炸燃瓶的位置。最后的木材场调查大门后让娜塔莉亚就在这里待机，等巴瑞去完成开启发电机、拉动机关的操作后，立刻换人就能触发剧情。

●隐形模式要点

娜塔莉亚的“反隐形能力”比莫依菈更强，用她把敌人的位置指出来就能令其短暂现形，手里有砖的情况下更可以先砸一下敌人、再切换到巴瑞射杀。高伤害的亡灵依旧是本章的一大难点，非打不可的地方还是要利用砖块先把敌人砸出硬直，最后的伐木场就不要吝惜炸燃瓶了，物资是不会继承到下一章的。

第2章 沉思



克蕾儿篇

●收集要素：塔楼徽章5、卡夫卡绘画6、军用箱6

克蕾儿和莫依菈在酒馆与其他同事巧遇，强制对话期间不妨先搜刮一下，2 楼墙上可找到“渔村地图”，1 楼的仓库则有新的次要武器“诱饵瓶”。触发剧情后来到屋外，酒馆大门上方写有“WOSSEK”的招牌上隐藏着**绘画 1**。随后先跟着“背心男”盖博走到直升机停靠的区域，直升机右侧尾翼上有**绘画 2**，地上的**军用箱 1** 里则是零件“伤害等级 2”，沿着直升机尾侧的山崖走进小屋还可发现装有零件“武器射速等级 2”的**军用箱 2**。

接下来返回渔村区域展开地毯式搜索，虽然会遇到零星几个敌人，但村里蕴含着大量好东西——酒馆屋后的草丛中有**徽章 1**（上方楼梯尽头的机关箱目前无法开启）；西南角两座山形成的夹缝尽头有**军用箱 3**，内为零件“弹量等级 1”；东南沿海有一座蓝色墙壁的上锁小屋，屋顶烟囱上挂着**徽章 2**。搜刮结束后，先到地图北侧惟一一间亮灯的小屋，在屋后用双人协作送莫依菈爬上断梯，屋内除了有放着“扩充背包（莫依菈）”的**军用箱 4** 外，还可以找到“电池”。在渔村中央的一根亮着路灯的电线杆下找到佩卓，待他钻开房门后，屋内的尸体旁有机关枪 MP-AB50。带着佩卓到地图西侧有“X”标记的燃料仓库，在他用电钻钻墙期间，会有敌人不断来袭，一旦 NPC 遇袭他就会放缓钻墙的速度，不过其手中的散弹枪也可以提供一些火力。顺利进入仓库就能在货架上找到“燃料”。

返回直升机处将电池和燃料交给盖博，警铃突然大作，冲回渔村的酒馆并拉下屋内 2 楼的机关，但附近的敌人还是包围了过来，经典的木屋防守战就此展开！敌人会从两侧共 6 扇窗户处依次袭来，我方的射击并不会破坏窗户，莫依菈的光照也可以延缓对方的进攻。击倒 16 名敌人后佩卓靠近大门触发剧情，随后他就不会再射击了，而敌人的攻势则会更加猛烈。再击倒 6 名敌人佩卓就会因加速感染而变身，成为本作的第一个 BOSS“电钻男”。BOSS 身上暴露出的眼球和头部是其弱点，它的动作大开大合，威力和判定范围都不小，当它把电钻举在腰间直线冲过来时更是一击必杀的，不过此招落空后往往会因电钻插在墙里拔不出来而陷入长时间的硬直。现阶段活动空间很小，建议绕着吧台与其周旋，坚持一会儿大门被敌人撞破后就可以出去了。——此战除了关系到一个特殊奖杯外，同样也对巴瑞篇的流程有影响。如果玩家不想力拼，就绕着村子跑，等尼尔赶来的剧情发生后，爬上酒馆右侧的梯子跟着他离开即可，BOSS 是不会上屋顶的。



脱离险境后进入漆黑的通道，左手侧的木箱上有“城镇地图”，继续前进并走上斜坡后，在两个木桶后的墙上有**绘画 3**。离开下水道时立刻向左看，铁丝网后方建筑的 4 楼窗台上有**徽章 3**。走向蓝色的大门途中会有肥大的变异“双头犬”冲出来，其移动速度较快但体力较少，建议尽快让莫依菈去用铁撬开门，然后换克蕾儿防守，蓝色大门上还有**绘画 4** 别漏了。进入大门后从断梯处协力爬上二楼，在屋内楼梯的栏杆边有**军用箱 5**，可找到零件“扩散”；而一楼餐厅的墙上还挂着散弹枪 TAP194，用吧台后的铁笼垫脚即可拿到。

离开餐厅来到公园区域，这里徘徊着几个敌人，活用掩体可以逐一暗杀，但要注意别靠近地上躺着的双头犬，导致它们惊醒。推开巴士门外挡路的两箱杂物后，追着娜塔莉亚进入小楼。目前正面的铁格门无法开启，边上的控制室也上着锁，先沿楼梯下到一楼。推开地上有血迹的双开门后会遇到新敌人“爆炸者”，它冲过来时千万不要猛轰其身体，而是应该先瞄准腿部射击，阻止对方行动后再在安全距离外打爆，或是干脆用莫依菈的手电聚光，以零消耗的方式解决它。在这间有手术台、中央吊着许多尸体的房间角落，还可以找到装有“散弹枪弹药盒”的**军用箱 6**。走上楼梯消灭第二个爆炸者，屋内药品柜左侧的墙上隐藏着**绘画 5**（这里的机关箱同样无法开启）。进入控制室后先命令同伴待机，自己去上锁的铁格门前，换人拉下开关后立刻进入，再把墙边的铁箱推过来挡住门，便可让两人通过。

来到户外后目睹娜塔莉亚又进了隔壁的建筑，先不急着追过去，供玩家下楼的楼梯下方有**徽章 4**。进入房间可在工作台稍事整备，本层有一间需要莫依菈撬开的屋内有零件“快速装填等级 2”和一个机关箱，一定要记得撬门，否则巴瑞篇是进不来的。搭乘电梯前往上层（小心开门杀），看到娜塔莉亚后不要急着跳过去，从破洞处往左下看，两栋

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

建筑物之间的集装箱上摆放着**徽章5**。

追上娜塔莉亚，她在莫依菈的安抚下也放心与克蕾儿一同行动。穿过有工作台的房间，在楼梯的天花板上有**绘画6**。滑到下层就要迎来一场恶战，玩家一靠近大门附近就会有大型敌人“熔岩喷发者”从天而降。它会用火把点燃手中的罐子“发炮”展开远程攻击，可以利用书架抵挡一下，但要注意火焰在地面有持续燃烧效果，不可轻易靠近。此役较为安全的打法是用引诱瓶把敌人都吸引过去，再趁机换强力武器猛轰熔岩喷发者，或是用爆炸物一网打尽。另外这种敌人还关系到一个特殊的纪录“盖火锅”，需要用枪把它喷出的火球打下来，建议等以后有射速快的机关枪时再挑战（推荐芝加哥打字机）。获胜后带娜塔莉亚下楼，并由她钻出墙洞开门，最后跑向远处的高塔便可结束本节。

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	使用手电筒致盲后，以体术攻击击倒敌人5次
2	金	在任一扇窗未被击破的情况下突破酒馆的包围
3	银	使用莫依菈的手电筒照晕10名敌人
4	银	使用次要武器击败8名敌人
5	银	使用隐匿攻击击败3名敌人
6	银	使用头部射击击败8名敌人
7	铜	透过组合物品制作3个次要武器
8	铜	开启3个军用箱子
9	铜	使用莫依菈寻获6个隐藏物品
10	铜	在未被变种人佩卓伤到的情况下逃离村庄

2：即小屋防守战的过程中不被敌人破坏任何一扇窗户（铁格窗未被完全推开），推荐在低难度下挑战，敌人的体力较少，对射速快的机关枪强化一下威力，与散弹枪配合使用更容易守住。

7：初期渔村的物资就非常丰富，用空瓶组合出的都算次要武器，种类不限。

10：只要玩家操作的角色不被佩卓伤到即可，AI同伴不算，被一般污染者打到也不算。前期先围着吧台跟佩卓绕圈，等大门破开后果断跑出去，把BOSS当风筝放即可。

●倒数模式要点

杀敌奖励：爆炸者+5秒、污染者+10秒、双头犬+10秒、铁头+20秒、熔岩喷发者+60秒、变异佩卓+120秒

渔村中有4个时间柱，分别在直升机边、拿电池的房间、佩卓钻开的民房和燃料仓库内。推荐拿完电池后立刻找佩卓，趁他钻孔的间隙跑去燃料仓库门外触发对话，再回来进入屋内拿机关枪。随后领着佩卓去燃料库，期间尽量不要让敌人靠近，否则会延缓钻门进度。木屋防守战是前半段的难点，先依靠击杀袭来的敌人补充时间，佩卓变异后建议直接在吧台处用散弹枪对其猛轰，有杂兵进来就用诱饵瓶引开。这里击倒他虽然要浪费一些弹药，但除了能拿到120秒外，还可以为巴瑞篇省下一大段时间。后半段路程较长且时间柱分散，赶路的同时需要为终盘的战斗积累一下弹药。双头犬建议直接刀杀，暗杀的地段如果时间不多建议直接正面冲。最后的强制战有1分钟足够，用诱饵瓶引开熔岩喷发者的注意，从它背后展开近距离猛攻，其他杂兵依靠爆炸顺带解决。

●隐形模式要点

隐形模式的打法要点与倒数模式有所不同。佩卓钻墙时建议先躲到旁边的一间空屋中，用莫依菈站在门口当肉盾，自己操控克蕾儿守在窗户内侧、快速划动匕首探明敌情。一旦敌人现形务必将其打倒，并用后续追击确保击杀。木屋防守战时同样要利用这个方法，由莫依菈站在楼梯前充当肉盾兼雷达，克蕾儿跑到楼梯上御敌。佩卓变异后先往楼上跑，并用莫依菈照着楼梯口，等他上来发起进攻后换克蕾儿闪避，再跑下楼大门就差不多被撞开了。离开酒馆立刻往宽阔的海边跑，适当用一、两个诱饵瓶吸引杂兵，并通过电钻的轰鸣声大小配合手电判断佩卓的位置，预估时间差不多了就往回跑，坚持到尼尔放下扶梯就算挺过难点了。随后难度稍有缓解，双头犬的位置可以通过地面上扬起的尘埃判断，刀杀非常容易。最后的强制战由于熔岩喷发者落下的位置是固定的，因此难度由玩家攒了多少个爆炸物而定。开战时先扔一个诱饵瓶吸引近处的铁头和污染者，并配合散弹枪把它们干掉。然后冲向熔岩喷发者，投掷各种次要武器，力求用最快的速度将其轰杀。

巴瑞篇

●收集要素：**塔楼徽章4**、**幼虫6**、**机关箱9**

开场后先调转180度，穿过通讯室返回断桥区域，在摆放着钢材的铁丝网下有**幼虫1**。穿过通道进入森林区域，途中会看到汤普森的尸体，继续前进娜塔莉亚就会提示小心敌人。消灭第一只挂单的亡灵，在有多名敌人徘徊的区域，封闭小屋外铁桶对面的木质矮墙上有**徽章6**。屋后的铁门目前上锁，先往门左侧的小路走，入口左侧草丛里的**机关箱1**内装着“手枪弹药盒”，附近还可以捡到新的次要武器“烟幕瓶”。消灭敌人后利用铁笼垫脚爬上断裂的扶梯（不同难度下铁笼的位置略有区别），经过屋顶的木板时左手边可以看到**徽章7**。进入反锁的房间后便能找到狙击步枪M1891/30、“后门钥匙”以及装有零件“反后坐力等级1”的**机关箱2**。

开启先前上锁的铁门，巴瑞两人便也来到了渔村区域。这里会出现一种全新的隐形敌人“格拉斯波”，靠近它时周围的画面会出现扭曲效果，距离越近效果越强。由于只有娜塔莉亚能看到轮廓，对付它时要借助小萝莉的能力辅助瞄准，再快速切换到巴瑞，否则被敌人近身后会一击必杀。投掷烟幕瓶也可以让格拉斯波现身，不过数量有限，还是建议省着点用。让娜塔莉亚钻进海边反锁的蓝色小屋，可以找到“渔村地图”以及装有宝石的**机关箱3**。从东北角的大门离开前，记得在村落搜刮一番——酒馆屋后的**机关箱4**内放着稀有零件“眩晕等级1”；燃料仓库最深处藏有**幼虫2**；如果在克蕾儿篇击倒了变异佩卓，还可以在酒吧里拿到“钻孔机”。

在进入昏暗的下水道之前先往右侧走，草丛后的岩壁上可发现**幼虫3**。一路跑到克蕾儿和尼尔分散的场景，击杀通道内的亡灵进入建筑，今后会遇到一种“飞溅者”，其外观与亡灵的惟一区别是手臂异常粗大，喷出的汁液会夺去玩家的视线，其他方面没有任何差异，一样可以对其发动暗杀。后续的流程根据玩家是否得到“钻孔机”会有所不同——持有电钻的情况下直接上楼，钻开顶楼房间的墙壁，门边可以发现**幼虫4**，从这里的破洞处跳到对面建筑，**机关箱5**内装有宝石；没有电钻的情况下沿着楼梯向下，门边的架子上有“城镇地图”，底层的亡灵警觉度很高，一路需小心暗杀。无论哪种流程，最后都会在一个充斥着集装箱的大仓库里交汇。这里新增一种名为“甩投



者”的敌人，它会投掷自己的手臂展开远程攻击，不过正中央的巨大弱点也很明显，直接用狙击步枪秒掉即可。本区域的出口边还有**机关箱 6**，里面是“扩充背包（娜塔莉亚）”。

到达户外的公园区域后，路线就与克蕾儿篇一致了，滑梯上藏有**幼虫 5**。在暗杀楼梯前的亡灵时要及时退回来，因为楼梯上有甩投者居高临下，下方还趴着另一只亡灵。进入建筑物后则需谨慎前行，这里充斥着隐形敌人格拉斯波，先沿楼梯向下绕到控制室隔壁的房间，回收**机关箱 7** 里的零件“伤害等级 2”。再上楼随后穿过铁格门，到达另一座建筑，之前由莫依兹撬门的房间内的**机关箱 8** 装有零件“弹量等级 2”。由于电梯已无法使用，这里的流程又会根据玩家是否持有“钻孔机”而有所不同——有电钻的情况下可以直接钻开 1 楼的墙壁，快速推进主线；没有的话就得让娜塔莉亚从浴室的墙洞爬出，开启反锁的门。来到 2 楼再次让小萝莉从电梯间的墙洞爬入，并在不惊扰格拉斯波的前提下打开反锁的门，房间内的柜子上方还有**徽章 8**。到达 4 楼后由巴瑞推落坠毁的直升机，前进少许变异佩卓就会破墙而出，BOSS 战的套路与先前没有区别，在这里击败他同样能拿到“钻孔机”，从而开启 1 楼的房间。

来到大街上就径直跑进远处高耸的纪念碑，进入塔内、看见第一个火盆时转身，废墟上方有**徽章 9**，1 楼还有装着宝石的**机关箱 9**。沿右侧的楼梯上楼，可以在充满血迹和划痕的墙角发现**幼虫 6**。完成全部收集后，沿着惟一的道路跑到尽头，本章也宣告结束。

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	在只攻击亡灵弱点的情况下击败5只亡灵
2	金	在摧毁变异种人佩卓所有眼睛的情况下击败他
3	银	使用娜塔莉亚的砖块打击敌人15次
4	银	使用后续追击击败2名敌人
5	银	使用次要武器击败8名敌人
6	银	使用隐匿攻击击败6名敌人
7	铜	使用匕首击败6名敌人
8	铜	开启3个机关箱子
9	铜	使用娜塔莉亚寻获6个隐藏物品
10	铜	在城市的仓库里使用隐匿攻击击败5只亡灵

2：在对阵变异佩卓时，用娜塔莉亚可以看到他的黄色弱点，由巴瑞集中攻击弱点所在的眼睛就能将其打爆。惟一要注意的是如果枪械威力太高，有可能会在打爆所有眼睛前就把 BOSS 打死。

4：本篇出没的敌人中，惟有亡灵有机会发动后续追击。在甩投者和亡灵共存的场景，引诱甩投者的攻击命中亡灵就可以实现倒地追击。不过如果自己的攻击威力不够，往往插一刀也死不了，除了将技能“后续追击”的等级升满外，也可以事先攻击几下亡灵削弱其体力（不要打出弱点）。

10：一般情况下仓库里有 5 只亡灵、1 只甩投者，在推门看到甩投者的弱点时直接狙杀掉，再找机会暗杀剩下两只。如果不慎被发现也不要紧，跑回来时的蓝色双扇门，推门出去再进来敌人就会消除警觉，另外用烟幕瓶也可以消除敌人的警惕从而展开暗杀。如果在前半段拿到钻孔机，直接钻开楼上的门还可以多杀 1 只亡灵。

●倒数模式要点

杀敌奖励：双头犬 +10 秒、甩投者 +15 秒、亡灵 +20 秒、格拉斯波 +20 秒、变异佩卓 +120 秒

相比起克蕾儿篇的艰难，巴瑞篇就简单太多了，前半段的亡灵全部可以暗杀掉，隐形的格拉斯波和双头犬都非常脆，它们可以提供充足的时间补给。在拥有钻孔机的前提下，仓库区域选择走楼上的路线，这样狙杀掉甩投者也便于直接闪人，不跟两只亡灵纠缠。第二次遭遇亡灵和甩投者的区域，果断投掷炸燃瓶速战速决，后面就是一路“跑酷”了，过关时差不多能剩余 4 分钟。

●隐形模式要点

前中期的打法没有太大变化，不过高难度下亡灵的数量有所增加，尤其在拿“后门钥匙”的屋外，不妨丢一个烟幕瓶再过去实施暗杀。原本就是隐形的格拉斯波在本模式下反倒没有难度，在杀敌的过程中要注意搜刮和节省一下弹药，比如下水道的狗群建议直接跑过，毕竟电钻男是留给巴瑞的。最后的 BOSS 战场景虽然狭小，但也正适合让电钻男现形，再加上没有杂兵干扰，只要掌握 BOSS 的攻击判定和回避方向就有得打。AI 控制的小萝莉不是很靠谱，因此想有效现形还是得靠烟幕瓶。此战不要执着于完全攻击眼珠，当弱点在比较容易命中的位置时用机枪扫射，让 BOSS 陷入硬直后立刻换大威力的麦格农或狙击步枪往头部猛攻，越快解决对手自己才越安全。

第三章 判决



克蕾儿篇

●收集要素：塔楼徽章6、卡夫卡绘画6、军用箱8

克蕾儿和莫依兹动身前往工厂寻找尼尔，在协力搬起切换场景的闸门前，右侧的墙壁上有**绘画 1**。随后一路向正前方跑，在包裹着帆布的铁门处朝上看，可在远处的建筑上发现**徽章 1**。来到杂草丛生的工厂外，这里有三幢建筑，正前方和右侧的分别被视网膜扫描装置和普罗米修斯的雕像挡住。调查雕像后，写有俄文的加工厂就会开门（视网膜装置的大门左侧有**军用箱 1**，装着“机关枪弹药盒”）。

加工厂内分为两层，除了需要钥匙和视网膜扫描的房间外，还有不少地方是反锁的，因此一开始可以探索的区域有限。值得注意的是这里的一些污染者在被击倒后会变成爆炸者再度起身，因此要留个心眼。先来到 2 楼，在中央挂着一面旗帜的位置上方有**徽章 2**，厕所有敌人的隔间内则藏着**绘画 2**。进入亮着红灯、有五角星标志的双开门，天花板上遍布尖刺，中央的两座雕像上则分别挂着眼珠和钥匙。先拿下“人工眼珠”并保持蹲姿，让天花板机关启动，待其压坏右侧的雕像后立刻放回眼珠，这样就能拿走“加工厂钥匙”。出门离开时走廊两侧原本反锁的房间会冲出不少敌人（也可以主动破窗而入），其中蓝色门的房间内有放着零件“集中”的**军用箱 2**。用钥匙开启 1 楼有五角星标志的双开门，刚跳到下层就会被红外线锁定，此处需要用莫依兹的手电照射，沿着地面上的脚印路线走，否则会被击杀。靠近雕像拿取“玻璃眼珠”，这样就能把先前拿钥匙房间里的“人工眼球”换下来了。进入 2 楼那间需要视网膜扫描的房间，茶几上有麦格农 329 型，调查尸体则能得到“肝模型（右）”和“食物加工厂地图”。

加工厂的探索告一段落，进入先前需要视网膜扫描的屠宰场，在拿到文件《工厂厂长日志 2》



隔壁那间有油桶的房间，墙上隐藏着**绘画 3**。来到下层后，在熔岩喷发者出现的走廊有**军用箱 3**，里面是“扩充背包（克蕾儿）”。用莫依菈撬开门上的铁条（门边的箱子内有**徽章 3**），最深处又是一个暗藏机关的房间。拿下“屠宰场钥匙”后，旋刃机关就会启动，这里有两种处理方法——①让 AI 同伴留在房间外，拉下开关就可以开启上锁大门；②两人一起进入房间，等机关启动后下蹲避过两个旋刃，双人协力爬上高台，让莫依菈到屋外开门——台上还有装着稀有零件“武器射速等级 3”的**军用箱 4**，但是时间较为紧张，考验玩家的开锁速度。进入吊着大量猪肉的区域、有五角星标志的双开门，另一块肝脏模型就在绞肉机的肉槽中，此处需要到隔壁房间启动输送带，趁猪肉到达绞肉机上方时用枪击落，4 次过后就可以把“肝脏模型（左）”顶出来。注意中途会有杂兵出来干扰，开关房间角落的**军用箱 5** 里还有零件“弹量等级 3”。离开时警报声大作，沿路会出现大量敌人，建议直接跑出屠宰场，不要跟它们缠斗。

装上第二块肝脏模型后雕像就会爆炸，记得提前后撤。在第一个满是酒桶的房间内有手枪 P10，两人搬开闸门后就要开始限时逃生桥段——先沿惟一的路走、把莫依菈送上高处，随后两人要轮流关闭阀门，这样才能熄灭火焰、让同伴得以继续前进，莫依菈一侧出现敌人时用克莱尔远程射击。当莫依菈关闭最后一个阀门后不要爬下扶梯，让克蕾儿先爬上来与其汇合，从这里往地图西侧看会发现**徽章 4**（即莫依菈先前搬铁笼垫脚处），如果两人都接近中央区域，扶梯边的道路会被火焰封死。随后又是一处解谜，四个人面石像机关中只有一个能开门（每次游戏时位置会随机变化），其他的都是即死型陷阱。先把莫依菈从东侧坍塌的水管处送上去，让她绕到后方（途中的岔路上有装着零件“伤害等级 4”的**军用箱 6**，同样考验玩家的开锁速度），看清哪一个石像背面没有机关，再让克蕾儿开门就能安全逃离。

在大爆炸中两人双双落水，进入下水道区域前左侧的墙上藏有**绘画 4**。调查上锁的大门便会触发剧情，从工作台边的楼梯下水后先往反向走，在最深处的铁栅栏后可看到**徽章 5**。注意水中无法冲刺、也不能做出紧急回避的动作，敌人出现时尽量到岸上与其交战。继续前进在右手边的木箱上有“下水道地图”，前方岔路左侧的高台上有**军用箱 7**，装着非常实用的零件“连发 +1”。随后克蕾儿方面的几个举措，会对后半章巴瑞篇有影响——①穿过小瀑布，转动上方的阀门开启铁闸门，巴瑞篇能在此得到一把枪，闸门上方还有**绘画 5**；②在双人协力爬上的高台处，**军用箱 8** 里是稀有零件“轻易命中等级 1”，记得让莫依菈把铁笼扔下来，巴瑞篇才能拿到对面的零件；③消灭熔岩喷发者和几个杂兵后，在需要撬门的位置前先往右跳，转动阀门开启铁闸门，巴瑞篇才能进来开启机关箱。

由莫依菈撬门进入下一个场景后，先拉动亮着绿色灯的开关，随后从降下的水门上方离开。来到遍布着水管的场景时需要沿着水管和木板搭成的道路走，其中酒精前方的那一块木板必定会断裂。途中还会出现几波敌兵，不过没有什么难点，本区域西北的铁架下则有稀有零件“弹量等级 2”，需要下水才能拿到。

穿过闸门进入遍布着墓碑的墓地区域，以正中央最大的慰灵碑为参照，向后转水道的桥下有**徽章 6**。正前方的铁闸门后可以看到一具木乃伊，这里与主线无关，必须解开墓地的谜题才能开门，提示就在旁边的文件《解放我们宣誓的同志》上。从文件处向左拐，尽头的墙上还隐藏着**绘画 6**。按照如下顺序调查——①没有墓碑的墓地；②五角星标志在背面的墓碑；③ 4 号碑前方一排、左起第二座墓碑；④缺了顶端的墓碑。4 个标志全部亮起后就能开启铁门，拿到后面的机关枪 MP-AF 和零件“充能射击等级 1”。

到达放置着许多燃料罐的广阔大场景后，先从右侧的楼梯来到有上吊自尽者的办公室，墙上的壁画处镶嵌着绿宝石。进入大场景上层的监控室调查笔记本触发剧情，随后在工作台好好整备一番，到下层接近电梯便会触发 BOSS 战。变异尼尔的弱点在胸口，需要给其一定伤害才会暴露出来。火焰对于刺尾蛇病毒依旧最为有效，除了炸燃瓶外，引诱它攻击周围的燃料罐、引火上身也可以加快弱点的暴露。莫依菈的手电光照能加快 BOSS 的体温升高，当它身体变红后，就会打碎附近的水管给自己降温，此时他的弱点暴露在外且不会攻击，是我方换出大威力武器展开猛攻的绝佳时机。BOSS 受到一定伤害后右手会发生变化，追加一招远距离的触手攻击，抓到玩家后会被狠狠地摔在墙上，注意利用紧急回避侧移；它扔在地上的小触手则会缠住玩家，需转动左摇杆挣脱，因此不要轻易靠近，或抽空利用手电聚光使其挥发。合理利用好场景内的资源就能以较少的消耗解决它。获胜后进入电梯触发剧情，电梯急停后调查大门，危急关头选择不同的作法会影响本作最终的结局——①以克蕾儿连点□键，拿到枪给尼尔致命一击，最终章会进入“坏结局”；②按△键切换到莫依菈，再通过左摇杆推↑控制她爬向手枪，这样最后解决尼尔的情节会发生变化，除了能拿到特殊奖杯外，最终章还会进入“好结局”。

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	使用手电筒致盲后，以体术攻击击倒敌人5次
2	金	在剩下一分钟的情况下逃离工厂
3	银	使用莫依菈的手电筒照晕20名敌人
4	银	使用次要武器击败10名敌人
5	银	使用隐匿攻击击败3名敌人
6	银	使用头部射击击败10名敌人
7	铜	透过组合物品制作5个次要武器
8	铜	透过组合物品制作5个回复物品
9	铜	开启4个军用箱子
10	铜	使用莫依菈寻获7个隐藏物品

2：所选难度越低、逃生阶段的时限越长，最后岔路上军用箱 6 丧心病狂地上了 4 道锁，不去开它时间一般都能达标。

5：正常流程本节是没什么暗杀机会的，在加工厂二楼和屠宰场中有零星的几个红色灭火器，用枪射击后的效果跟投掷烟幕瓶类似，让玩家得以暗杀敌人。当然提前准备几个烟幕瓶也可以。

8：“回复物品”包括用布料组合的止血带、消毒剂，红、绿药草组合也算。

●倒数模式要点

杀敌奖励：爆炸者 +5 秒、污染者 +10 秒、铁头 +20 秒、熔岩喷发者 +60 秒、变异尼尔 +300 秒

本节的流程很长，前中期只要善于避战，压力不算太大。过程中善活用“打开特定门可以把 AI 同伴拉过来”的特性，让同伴在指定地点待机，拿到所需道具或拉动机关后就立刻切换，以此来节省往返跑路的时间。道具合成可以在一些强制等待的桥段进行，比如尖刺天花板下压时、等待普罗米修斯雕像爆炸时。屠宰场的熔岩喷发者初期是不会发现玩家的，让克蕾儿在外待机，由莫依菈潜入进去开门，一旦被发现就换克蕾儿诱敌争取时间。下水道的熔岩喷发者也同样如此，把杂兵消灭光后等它走下楼梯，

让莫依菈抓住时机过去开门。下水道最后的独木桥区域可以直接把 AI 丢在后面吸引敌人，自己控制克蕾儿速杀挡路的爆炸者后立刻爬扶梯开门，墓地的谜题就别浪费时间去解了。

前期节省弹药为的都是最后的 BOSS 战，进入宽阔的场景后不打碎蓝色的时间柱，直接去二楼触发剧情的监控室，用掉里面的黄色时间柱。这样场景中还会留有 2 个重置效果的时间柱（上、下层各 1 个），时间方面非常充足。BOSS 战的要点不变，前期尽量诱使它攻击燃料罐，爆炸的火焰消退后可以得到不少弹药补给。当其弱点暴露就换麦格农猛轰，注意不要被它右臂触手伸长的抓投攻击缠住，伤害倒是其次，太浪费时间了。最后击倒尼尔给的 5 分钟完全没有用处，剧情时记得选择坏结局的处理办法。

●隐形模式要点

在加工厂中要避免与大批敌人交手，几个落单装死的污染者不妨先以较少的消耗解决。由于中后期比较需要弹药，在确保场景安全后再耐心搜刮是必不可少的。拿完眼球后冲出的敌人较多，建议利用灭火器的烟雾效果通过。屠宰场的打法与倒数模式基本一致，敌人在血池移动时可以依靠水面的波纹来判断方位，最后的跑路阶段用莫依菈开路吸引火力，除了背版外，也需要一定的运气，如果 AI 落得太远是无法开门走人的。下水道区域的熔岩喷发者依旧是这里的难点，建议把克蕾儿留在扔铁笼的平台处待机，让莫依菈向前触发敌人刷出，然后远距离解决几个杂兵，喷发者射出的火球也可以有效帮我方杀敌，等杂兵清掉后再换莫依菈绕过大胖子去开门。墓地的谜题建议解开，给克蕾儿换上射速更高的机关枪 MP-AF。最后的 BOSS 战以莫依菈为主控，前期依旧是引诱尼尔打坏燃料罐，自己则保持手电筒的聚光，让 BOSS 身体尽快变红，当其去水管处降温时就是克蕾儿尽情输出的时段了。由于场景较大，BOSS 跳到上层后往往就很难把握它的行踪，尽量利用脚步声的大小和 BOSS 的嚎叫声来判断它的动作，有时挨几次闷拳也是免不了的。莫依菈被打就靠自动回复功能硬扛，所有的药草都要留给克蕾儿。最后依然是选择坏结局的路线。

巴瑞篇

●收集要素：塔楼徽章5、幼虫6、机关箱5

一开始巴瑞只能背着娜塔莉亚移动，沿途只有“下水道地图”和少许补给品。娜塔莉亚能自由行动后，在先前克蕾儿篇拉下的水闸开关右前方的铁架下有**幼虫 1**。随后来到下水道区域，这里能拿到的重要道具都与克蕾儿篇紧密联动——①走下楼梯左拐，需要俯身进入的小洞内有装着“突击步枪弹药盒”的**机关箱 1** 和**徽章 7**；②在遍布丧尸、有铁笼落下的长廊，借助铁笼垫脚爬上先前莫依菈可望不可及的高台，上面有零件“武器射速等级 3”和**徽章 8**，从高台下来后立刻右拐，在第一根水管中隐藏着**幼虫 2**；③克蕾儿转动阀门升起的闸门后面，有突击步枪 AK-7。消灭一只隐形的格拉斯波后进入老人的房间，拿到“下水道钥匙”便可开门离开。





污水处理厂区域有几扇标记着数字的巨大水门，在 4 号门对面的铁格门后有**幼虫 3**。接下来需要让娜塔莉亚单独移动、帮巴瑞开启水门。有敌人逼近或障碍挡路时，就用巴瑞射击帮小萝莉开路；娜塔莉亚也可以把上层的燃气罐推落，给大叔利用。4 号门的水阀开关边有“污水处理厂地图”；跑到 2 号门前透过缝隙往左上方看，可以发现**徽章 9**；娜塔莉亚开启 2 号水阀后继续往前走，左侧有障碍阻挡，打碎后在尽头可看到**机关箱 2**，里面是稀有零件“伤害等级 4”；在 1 号水门前有一只格拉斯波在游移，用枪射击附近的灭火器可以令其现形。在最后一扇铁格门处，除了有大量装死的丧尸外，还藏着两只格拉斯波，由于娜塔莉亚与巴瑞不在一个水平面，对瞄准的帮助不大，不过可以从上层推落一个燃气罐，巴瑞再利用地上的灭火器、或投掷烟幕瓶可以快速清版。打开最后的阀门两人便能汇合，这里的**机关箱 3** 里放的是“扩充背包（巴瑞）”。下一个场景的最北侧有两条分岔路，右侧的扶梯通向装有“狙击步枪弹药盒”的**机关箱 4**，不过附近有格拉斯波埋伏；左边的通向出口，瓦砾堆正中央还有**幼虫 4**。

破坏锁推门来到巨大的露天矿区，从正前方的悬崖往下看，屋顶上摆放着**徽章 10**（可以稍后爬扶梯时再靠近击碎）。在断桥处系统会强制拉近视角，此时往下可以看到悬挂着一具尸体，它背着狙击步枪 SVD，不妨先把它打落。爬到下层翻墙进入监控室，桌上可以找到“露天矿区地图”。推门出去暗杀掉一只亡灵，右侧的房门目前反锁，从正面的扶梯向上爬，这里的电梯缺少电力无法启动，先跳下平台往南侧走。在目睹触手把尸体拖进去的房间外向左侧绕，墙角的铁丝网后有**幼虫 5**（板砖的抛物线需要越过铁丝网）。先不急着进入触手房间，其右侧还有两间小屋，一间内有工作台，另一间房则可以启动电机电源，让传送带开始运转。

进入触手的房间，房梁上吊着大量的尸体，把房间内的方形电源箱搬到已启动的传送带上，离开时新怪物“杜尔加”就会突然冲入！敌人的移动相对迟缓，但横扫攻击范围很大、不太容易紧急回避。当对方咆哮后、触手高昂着向正面发动的攻击是一击必杀的！BOSS 腰间的弱点非常明显，不过从正面攻击子弹经常会被触手挡掉，应尽量从侧面或背面开枪。打跑敌人后从窗口离开，并把电源箱搬到北侧的传送带上，随后的一系列解谜都是围绕着它展开的。电源箱被运到平台上后，先把它搬到断裂的扶梯处，垫脚爬上断桥、回收先前打落的狙击步枪 SVD；集装箱东侧、飘扬着红旗的哨塔也需要用电源箱垫脚，上面是装着稀有零件“麦格农快速装填等级 1”的**机关箱 5**。完成这两处收集后再把电源箱放到铁门外的发动机上令其运转，巴瑞和娜塔莉亚分别在左、右拉动开关便能开启铁门。接着把电源箱搬到断裂的扶梯处，进入屋内暗杀掉亡灵便可开启先前反锁的房门，最后利用屋内 2 楼的传送带，几经周折总算是把电源箱送到了电梯边。

电梯上行没多久就被卡住，只能步行前往上层。在消灭两只亡灵后，回头跑到断桥的边缘，用狙击镜向远处悬崖

边的建筑上看，可以发现**徽章 11**。搬着电源箱向北走，杜尔加再度袭来！建议先用一发炸燃瓶解决另一侧的亡灵和甩投者，免得它们搅局，再跟 BOSS 展开周旋。战斗的打法跟先前相比没有变化，而且场景更加开阔，相信难不倒玩家。另外这种敌人也是可以暗杀的，先投掷一个烟幕瓶再靠近就会提示，虽然不能一击毙命，但是可以给它造成巨大的伤害。击倒敌人后把电源箱放上发电机、开启铁门。下坡后记得捡一块砖，在东侧岩壁的铁架下方还有最后一个收集**幼虫 6**。完成后跑向夕阳，本章也宣告结束。

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	在只攻击亡灵弱点的情况下击败3只亡灵
2	金	在未摧毁任何杜尔加触手的情况下通过章节
3	银	使用娜塔莉亚的砖块打击敌人15次
4	银	使用后续追击击败3名敌人
5	银	使用次要武器击败10名敌人
6	银	使用隐匿攻击击败4名敌人
7	铜	使用匕首击败10名敌人
8	铜	开启3个机关箱子
9	铜	使用娜塔莉亚寻获5个隐藏物品
10	铜	在娜塔莉亚未受到任何伤害的情况下通过污水处理厂

2：杜尔加两侧的触手会在受到攻击后毁坏，因此要在背面对其发动攻击。推荐选择低难度，用紧急回避绕到背后，用大威力武器看准弱点轰，或是干脆用刀划。第二次遭遇时先消灭杂兵，再如法炮制。

10：也就是娜塔莉亚和巴瑞分头行动、小萝莉帮大叔开水门的桥段，保护前者不受伤即可。建议不要点射上层的燃气罐，否则爆炸有可能会波及到同伴。

●倒数模式要点

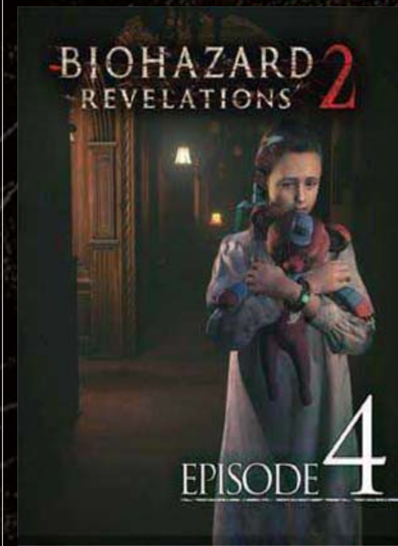
杀敌奖励：鞭蛛 +2 秒、腐烂者 +5 秒、双头犬 +10 秒、甩投者 +15 秒、亡灵 +20 秒、格拉斯波 +20 秒、杜尔加 +60 秒

前期背小萝莉的桥段没什么节省时间的办法，只能尽量不走弯路，到最初遇敌处时对话也结束就差不多了。下水道区域可以全部加速跑过，格拉斯波处可以让娜塔莉亚绕过去，再利用开门把巴瑞拉过来。污水处理厂反复开闸的时间非常紧，这里要利用一个小技巧——娜塔莉亚转动 6 下阀门，巴瑞就可以俯身通过水门了，不需要让门完全开启。最后的一个铁格门处让娜塔莉亚推落一个燃料罐，配合地面的灭火器可以较为快速的解决这一片的敌人。进入矿场区域要注意搜刮物资、积累弹药，至少要留一个烟幕瓶、一个炸燃瓶。第一次迎战杜尔加时让巴瑞站在台上，由娜塔莉亚过去搬电源，这样 BOSS 一出场就是背对巴瑞的，便于玩家对它的弱点展开痛击，此处不用吝惜弹药，尽管狂轰，等它的 POSE 摆完后体力也削减了大半，很快就能击退。随后按部就班地完成搬箱子谜题，狙击步枪 SVD 之类的支线地段都不用去，等待传送带的时间用来合成次要武器。到达最上层后看准两个亡灵靠近的时机投掷炸燃瓶秒杀，让娜塔莉亚搬箱子，等杜尔加一落地就换巴瑞朝中央扔一个烟幕瓶，这样小萝莉可以避过所有敌人安全地把电源放上，直接开门走人。

●隐形模式要点

隐形模式下前期没有太大区别，废水处理厂小萝莉方面相对安全，应该多用她推落上层的燃料罐，帮助巴瑞节省弹药。娜塔莉亚如果碰到在地面爬行的丧尸，只要爬上平台、形成一定的高度差就可保无恙。矿场区域惟一的难点——首次迎战杜尔加的打法与倒数模式类似，以娜塔莉亚诱敌，巴瑞的突击步枪连续命中可以令 BOSS 持续现形，然后再看准机会换麦格农或狙击强攻。最后的搬箱子桥段同样是以烟幕瓶的效果回避战斗，因此不用预留过多弹药。

第4章 蜕变



克蕾儿篇

●收集要素：**塔楼徽章3**、**卡夫卡绘画6**、**军用箱2**

克蕾儿篇的最后一章比较走形式。开场后向前走，在第一扇门的上方平台下就有**绘画 1**。开门进入机房，左侧有一个开关用于控制水闸的大门，对巴瑞篇的流程有少许影响。来到上层的卧室后，床边文件《对卡夫卡的想法》左侧的壁画上有**绘画 2**，用近身攻击敲碎屋内的鱼缸、放出水后才能推得动，鱼缸下还藏有**绘画 3**。拉动鱼缸后的机关，从室外的楼梯到达上层，终于见到一切的始作俑者“监察者”亚丽克丝・威斯卡。此时只能静待她说完话触发剧情，而右手侧的栅栏后方还有**徽章 1**。

警报声大作后沿原路返回，在电梯坠落的位置会因管道塌方形成新的通路。一路逃到室内，左手边可以看到工作台，右侧道路的墙上则有**绘画 4**。砸开铁门上的两个锁，门后的角落有**军用箱 1**，里面装着“麦格农弹药盒”。沿扶梯爬到下层时视线出现扭曲，表明附近有隐形怪格拉斯波出没，但是克蕾儿篇没有娜塔莉亚的感应能力，想让其现形只能依靠烟幕瓶，地上纸箱的不规则移动也可以用来判断敌人行走的方位。

推开紧急出口的大门来到户外，靠近边缘很容易发生坠落死，行动一定要谨慎。屏幕上出现倒计时后，正面的墙角处就是**绘画 5**。跳到下层先往回走少许并抬头，上方的木板下有**徽章 2**。沿着惟一的道路前进，下层的**军用箱 2** 装着价值 2000BP 的钻石。逐层向下跳，搬动铁笼作为垫脚，再爬过铁丝网的裂口。在无路可走时先双人协力送莫依茹翻过去，把铁丝网后的两根铁条撬开，为克蕾儿搭设平台。克蕾儿到达对面后再把挡路的铁箱推开，让莫依茹得以出来。

再度进入塔内，在穿过第二座倒塌的扶梯时，正面的墙上偏左的位置隐藏着**绘画 6**。沿着扶梯爬到下层后立刻往中央的铁架看，可以发现**徽章 3**。前方的逃生之路上还有隐藏着的格拉斯波。触发剧情后克蕾儿对废墟下的莫依茹也无能为力，只得从墙壁的缺口处纵身跃入大海……



●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	以100%准确度通过章节
2	金	使用匕首击败1只格拉斯波
3	银	开启2个军用箱子
4	银	在未重试的情况下通过章节
5	银	击败3只格拉斯波
6	银	在尚有15秒以上的情况下逃离纪念碑
7	铜	击杀5只原生动物
8	铜	寻获4样宝物
9	铜	寻获所有的塔楼徽章
10	铜	在20分钟内通过章节

1：本节甚至不用开一枪，只要掌握好格拉斯波的位置，利用次要武器和挥刀杀敌都是不会影响命中率的。

2：选择轻松难度敌人的体力较少，投掷烟幕瓶让格拉斯波失去警觉后可轻松刀杀。

4：除了一击必杀的格拉斯波外，在逃生阶段也比较容易发生坠落死。一旦死亡就直接退回系统界面，关闭游戏再重开。

7："原生动物"指的是小老鼠、乌鸦之类，位置分别在——①惟一有工作台的场景，老鼠就在工作台前；②划掉两个锁、开启的铁格门后，老鼠在接近宝箱的位置；③来到纪念碑外、倒计时开始时，远处宝箱的平台上下层各有 1 只乌鸦，主角所在的平台下层也藏着 1 只乌鸦，从木板的缝隙里可以瞄准射杀。

●倒数模式要点

杀敌奖励：格拉斯波 +20 秒

时间方面完全够用，沿途至少要杀 4 只格拉斯波，初期的两个炸弹瓶和木箱中捡到的两个烟幕瓶正好够用，没有什么难度。另外初期的水门开关不要动，巴瑞走左侧的道路会近一些。

●隐形模式要点

隐形模式与正常模式完全没有区别的一关，只不过生存难度下在搬铁笼垫脚的位置会多刷一只格拉斯波，记得提前准备好应对策略。



巴瑞篇

●收集要素：塔楼徽章7、幼虫6、机关箱5

前方不远处是一座巨大的水坝，先往探照灯的方向望去，其上方有**徽章 4**。根据克蕾儿篇是否用机关调整过水坝，巴瑞篇这里的流程也分为两种情况——①左侧水门开启、即没有扳动机关：在有两名敌人的集装箱处往左走，爬下扶梯后一直跑向右手边道路的尽头，在铁格子后有**幼虫 1**。从楼梯附近的矮墙处翻上，可以看到垃圾堆后有一个上锁的集装箱，让娜塔莉亚从墙洞中爬过去，回收里面**机关箱 1** 中的零件"穿透等级 1"。②右侧水门开启、即扳动过机关：在有两名敌人的集装箱处往右走，爬下扶梯后先爬上右侧的另一个扶梯，在上层两个木箱的后面藏着**幼虫 2**。随后爬上左手侧的扶梯，在必经之路上的一个房间内，让娜塔莉亚爬过墙洞开启**机关箱 2**，回收零件"反后坐力等级 2"。——由于两条路线上都有收集要素，因此想集齐必须打两遍流程，这也是特殊奖杯的解锁条件。



无论先前是走哪条路线，跳下断桥后都会来到巨大的脚手架前。这里需要双人协力解谜：①先让娜塔莉亚站到起重机上，扳动 1 号架的机关送她到对面；②娜塔莉亚沿扶梯爬到脚手架顶端，跑到对面踢下巴瑞侧 3 号架边的扶梯就可以下来；③把起重机调整到 3 号架边，送巴瑞到对岸，这里的断裂处下方可以看到**徽章 5**；④巴瑞站在起重机上不动，娜塔莉亚重新沿扶梯爬到脚手架顶端，跑到对面 5 号架拉动机关，让巴瑞接近 5 号架的尸体旁就能捡到散弹枪 TAP194；⑤让巴瑞回到娜塔莉亚一侧，并把起重机停在 4 号架边，让小萝莉重新爬上扶梯、站在起重机上方，巴瑞扳动 5 号架的机关后，娜塔莉亚就可以踢下 5 号架边的扶梯帮助大叔上来了。

两人穿过双扇门后来到矿场入口区域，在楼梯的分岔处先往上走，跳到对面的铁轨上，一路跑到尽头，在坍塌洞穴外的矿车背面有**徽章 6**。回到铁轨起始处跳到对面、放下扶梯，先不要急着进入电梯，让娜塔莉亚往电梯左侧跑，在山下的墙角上有**幼虫 3**。

搭乘电梯到达地底矿场，在左手边的房间内有"矿场地图"。前进不远就会发现这里弥散着黄色的毒气，在毒气区域不能停留太久，否则画面会逐渐变成黑白，直到角色被毒死。只要玩家跑到地势较高的地段，就不会受到毒气的侵袭了。在一扇上锁的电子门处，先往其对面有不少敌人挡路的小道走，拉下尽头处的开关方可开启电子锁。

看到工作台后先往左手边走，这里的电梯需要钥匙方能启动。进入上层的双扇门，消灭敌人后由大叔推开毒气中的矿车，再让小萝莉爬到对面房间开启反锁的铁门，这里除了有用来垫脚的铁笼外，铁桶上还有零件"武器射速等级 3"。爬上对面的房间就可以得到"电梯启动钥匙"。

原路返回后一定不要进入电梯，而是应先跑到对面、进入蓝色的小门。这里的下层同样布满毒气，大场景正中央的木质平台则可以供玩家喘息。以此处为参照，地图南侧是封闭的电子门，其他三个方向的通路都值得一去：①东侧通路把矿车推到底，尽头的小房间内是装有零件"弹量等级 3"的**机关箱 3**；②北侧通路的尽头上方挂着价值 2000BP 的钻石；③进入西侧通路后先推开矿车，矿车背面的坍塌处有**幼虫 4**，绕过矿车道路又分为南、北两条，北侧路尽头的平台上是麦格农 2005M，推开南侧路尽头的双扇门则会来到新的场景。这里会有甩投者和杜尔加袭来，建议用狙击枪优先干掉远程火力，在狭窄的地段迎战杜尔加要小心它咆哮后一击必杀的冲刺攻击。清掉敌人后拉动高处的机关，先前南侧那扇上锁的电子门便会开启了，穿过该门启动巨大的排气扇，待毒气尽皆被排出后，才可以搭乘电梯前往下层（否则会眼睁睁地看着大叔在电



梯中被毒死）。

电梯停下后立刻往高处看，对面的铁架上方就有**徽章7**，随后的圆形指纹认证门必须用娜塔莉亚调查才能开启。地底的设施如同洋馆一般富丽堂皇，不禁让人想起系列经典的初代。直走到壁画处先往左拐，途中有一扇徽章图案的大门，需要以后拿到钥匙才能进入，里面的一个储物柜中放着稀有零件“充能射击等级1”。从尽头的楼梯走到下层，楼梯下堆积的木箱后隐藏着**徽章8**。来到满是亡灵培养皿的房间后，其中一个培养皿上方有**幼虫5**。先往右侧的门走，在控制台前找到“地下研究设施”地图后探索会便利不少，继续前进可以看到工作台，其右侧的门需要2级磁卡。先在楼梯下的尸体边拿到“保全磁卡等级1”，原路返回亡灵培养皿的房间，进入左侧的大门（注意会有格拉斯波在附近游走）。下层有亡灵巡逻的拷问室内有**机关箱4**，里面是“麦格农弹药盒”。用磁卡开启拷问室隔壁标有“Lv1”的房间，在停尸房的一格内可以找到“纹章钥匙”，具体的位置会随机变化，建议用娜塔莉亚寻找，优先开启没有敌人的。

一路跑回先前拿到“保全磁卡等级1”的位置，沿楼梯向上就能回到洋馆。从壁画处向右转，穿过餐厅在放有文件《研究设施主任日志2》的柜台后有**机关箱5**，装着稀有零件“连发+1”，尽头的房间里则有“保全磁卡等级2”。绕一大段路回到先前看到的工作台，打开标有“Lv2”的房门来到一个开阔的场景，这里散布着物资，定然免不了一场恶战。先搜刮一下补给品，在场景中央的地面下方还有**徽章9**。拉动开关后敌人就会不断袭来，玩家需要在电梯到来前击溃来袭的所有怪物，包括大量亡灵、甩投者、格拉斯波和杜尔加。建议在开战前主动把培养皿中的几只亡灵放出来，优先击杀免得它们在混战中搅局。战斗中注意听娜塔莉亚的提示，快速解决隐形的敌人，最后的杜尔加利用油桶或炸燃瓶废掉它的触手后，再利用几个箱子来回跳跃可以较为安全的击杀。

来到下层、穿过挂着许多娃娃的诡异区域，看到娜塔莉亚的熊娃娃被“肢解”后往右走，工作台对面悬挂的刑具上有**幼虫6**。穿过细长的平台就要迎来对阵亚丽克丝的BOSS战！一开始BOSS会藏匿于通风管道中，要先用娜塔莉亚判明其躲藏的位置并主动靠近。亚丽克丝的弱点位于胸口处，处在爬行状态时不太容易命中，而且攻击范围极大，建议到最上层的广阔平台迎敌，看到它出招后往后闪避较为安全。给亚丽克丝造成一定伤害后，它就会钻进通风管，此时又要换到娜塔莉亚识破BOSS的位置。BOSS会倒吊着从通风管探出头、向玩家喷吐块状烟雾，此时弱点暴露在外，非常适合集中攻击，但是不能任由它喷吐毒气，应适当打掉，否则场景中充斥着久久不能散去的毒雾，会极大地限制玩家的走位。反复周旋几个回合，把BOSS打趴后就会触发剧情——如果第3章的选择是克蕾儿开枪，随后就会进入“坏结局”，游戏也到此为止；如果第3章的选择是莫依茹开枪，随后将进入“好结局”，还有一场真正的最终战。

此役操纵的角色变成克蕾儿和巴瑞，系统会根据亚丽克丝在洞穴外还是洞穴内自动替玩家切换。用克蕾儿狙击时先向山顶上看，最后一个**徽章10**隐藏得非常阴险，不要错过。当BOSS在山间追着巴瑞时，玩家用克蕾儿保持攻击命中身体延缓其行动即可，不用太刻意瞄准弱点；当BOSS追入山洞，巴瑞方面有不少燃料罐可以利用，不过由于亚丽克丝的行动速度快了不少，因此适当攻击后就应把它向山洞外引，毕竟克蕾儿方面的狙击子弹是无限的。给BOSS造成一定伤害后，克蕾儿就会掏出系列经典的“大杀器”火箭筒了，弹药同样无限，尽情将BOSS轰杀至渣吧！

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	在只攻击亡灵弱点的情况下击败10只亡灵
2	金	在未受到伤害的情况下击败矿坑底层的亚丽克丝
3	银	使用娜塔莉亚的砖块打击敌人15次
4	银	使用后续追击击败5名敌人
5	银	使用次要武器击败10名敌人
6	银	使用隐匿攻击击败5名敌人
7	铜	使用匕首击败10名敌人
8	铜	开启3个机关箱子
9	铜	使用娜塔莉亚寻获10个隐藏物品
10	铜	在未移动起重机超过三次的情况下通过关卡

1：虽然要求的数量比前几章多出不少，但培养皿中的亡灵都可以主动放出来，因此数量还是足够的。

2：矿坑底层的BOSS战中亚丽克丝很喜欢追着娜塔莉亚，只要巴瑞的火力够猛，很快就能结束战斗。好结局的最终BOSS战对这个勋章没有影响。

10：最简洁的步骤如下——①先拉动1号开关送同伴到对面，小萝莉爬上扶梯后站到起重机上方；②巴瑞拉动3号开关，同伴踢下2、3号位之间的扶梯后，继续在起重机上方待机；③巴瑞沿着扶梯爬上到达对面，拉动5号位的开关即可完成。过程中不要去做收集徽章、拿散弹枪等多余动作。

●倒数模式要点

杀敌奖励：鞭蛛+2秒、腐烂者+5秒、甩投者+15秒、亡灵+20秒、格拉斯波+20秒、杜尔加+60秒、变异亚丽克丝+300秒

前期没有难点，巴瑞走左侧水门开启的路线比较节省时间。毒雾区域里在地下爬行的腐烂者都是送时间的，不过AI在这里会不太听话，经常拒绝玩家的呼喊，因此还是要尽量避免战斗。在开启通风装置前遭遇杜尔加的区域，建议让巴瑞停在入口，操控娜塔莉亚迅速冲到上层开启电子锁，再立刻原路跑下来，途中遇到杜尔加挡路可以用紧急回避硬挤过去。在这里战斗虽然能加不少时间，但是也会消耗更多的弹药，得不偿失。在培养皿区域出现的第二只格拉斯波要尽快击杀，否则它会放出身边培养皿中的亡灵。等待电梯到来时的强制战斗完全考验玩家的背版功力和枪法精准度，高台的甩投者、场景两侧刷出的格拉斯波都第一时间击杀的话，剩下的敌人不会形成太大的阻碍。此役杜尔加会频繁



发动一击必杀的突进，不妨让巴瑞爬上场景中央的平台，把小萝莉留在地上诱敌，更便于攻击它的弱点。最终战的场景有两个60秒和一个黄色时间柱，时间方面足够，场景中也有不少弹药补给，打法与一般模式没有区别。

●隐形模式要点

最后一节也是隐形模式的最大难点，本章的默认装备是连发狙击步枪SVD，在通过脚手架的谜题后，楼梯上层的房间货架上会放着威力更大的单发狙击步枪M1891，此外尸体边的散弹枪以及地底矿场的麦格农2005M是否需要替换，全凭玩家的战斗习惯判断了。“生存”难度下毒气的侵袭速度极快，一定要根据画面的色泽判断好角色还能坚持多久，切勿贪多。初次遭遇杜尔加的场景还是用娜塔莉亚“跑酷”过去拉动机关，任何一发子弹在本节都弥足珍贵。等待电梯的强制战难度极高，“生存”难度的敌人原本就多，再加上看不见，场面会更加混乱。建议玩家先去一般模式多打几遍，记牢这里的敌人登场顺序，培养皿中的亡灵都在开战前先解决掉。甩投者登场后先用手枪点射让它现形，再换狙击枪狙杀。零散的几只亡灵袭来时，建议先用娜塔莉亚砸一砖，技能等级高可以直接砸出弱点，便于巴瑞速杀，同时也更节省弹药。一旦杀敌速度不够快，同场敌人较多时不要吝惜爆炸物。坚持到场景中只剩杜尔加时也切勿大意，因为它的必杀攻击轻易就能让玩家先前的努力付之东流。这里依然要利用平台的高低差和反复跳跃来确保自身安全，同时以突击步枪令杜尔加保持现形。最终战BOSS的体型巨大，即使隐形也不难命中，但难点在于弹药是否够用。先让娜塔莉亚上去砸板砖吸引仇恨，再切换到巴瑞跟在BOSS侧后方攻击相对安全，注意BOSS跳跃时对后方也有判定，不要追得太近。如果能用炸弹瓶把BOSS炸翻在地，就是用狙击步枪和麦格农猛攻弱点的好机会。BOSS钻入通风管口后可以分为两种打法：①与一般模式一致，通过娜塔莉亚判断其钻出的位置，再用突击步枪点射弱点，需要玩家有极快的判断速度和良好的空间感；②用娜塔莉亚看准BOSS的位置，反方向朝下层楼梯的拐角处跑，并尽量依靠平台作掩护保持在BOSS视野的死角，这样稍等一会儿它找不到目标就会自己钻出来，爬行姿态的BOSS对于玩家而言要容易命中得多。

额外章节

斗争

本篇的一大特征是引入了“食材”的概念，当玩家击杀老鼠、兔子、蜘蛛、蛇后，就可以捡到肉从而填充屏幕左上角的计量槽，每次接关都要消耗一袋食材。莫依菈终于成为主战角色，可以拿枪战斗，也能发动体术攻击和暗杀。而另一名角色是固执的老头叶夫根尼，他有自动回血的设定，但没有“拔枪出鞘”技能的效果，开枪会消耗子弹，且威力减为1/4。

整章可根据场景和目的分为四个小节——1、3节的活动区域是森林伐木场和渔村，只要在限定时间内到达指定地点就能过关，途中会有不少弹药、物资甚至是武器，搜集的多与少直接影响到后续的战斗难度。注意第3节在渔村探索时，一旦被游走的亡灵发现，倒计时就会立刻变成30秒。2、4节的活动区域是污水处理厂和露天矿场，屏幕上方会出现剩余的敌人数量提示，消灭所有敌人后强制切换到下一个场景。第2节的中途需要拿一下散弹枪TAP194触发剧情。本章还有一个小技巧，叶夫根尼的狙击弹数量会在每通过一个小节后自动补满，玩家可以在过关前把他的子弹统统放到莫依菈的背包中，这样下一节又会刷出50发狙击子弹，大大降低“生存”挑战的难度。



小女人

本篇的主题是潜入，没有任何战斗要素。黑衣的娜塔莉亚拥有感应怪物的能力，可以通过手指标记敌人，她甚至不会被敌人发现，但是无法捡起东西或开门；白衣的娜塔莉亚不能疾跑，一旦被敌人发现就会Game Over。游戏的目的是让白衣娜塔莉亚避过沿途的敌人，找到洛堤的信件，可分为三个小节。敌人只有亡灵和格拉斯波、基本没有听觉，重点是通过蹲伏配合掩体避过它们的视线，在一些避无可避的场景，则需要利用投掷烟雾瓶来快速通过。

战役模式奖赏

本作中设置了大量的游戏内部奖励，只要玩家达成特定条件，再花费相应的BP点数就能解锁诸如概念绘画、机密档案、隐藏服装、模型、特殊武器、荧幕效果等种类各异的奖励。本作的奖杯也有部分是跟内置奖赏奖励共通的，但是名称略有区别，下面用表格列出战役模式中的所有奖励。

记录名称	达成条件	奖赏
永恒恶梦	完成所有游戏纪录（不包含额外章节和突击模式）	3000BP
三个女人一个巴瑞	通过章节1	倒数章节1、隐形章节1、克蕾儿模型、巴瑞模型
吓死人	通过章节2	倒数章节2、隐形章节2
战胜恐惧	通过章节3	倒数章节3、隐形章节3
真实或虚假	通过章节4	倒数章节4、隐形章节4
REVELATIONS 2	通过所有四个主要战役章节	荧幕效果：经典恐怖、经典克蕾儿服装、经典巴瑞服装
生存基础	在休闲以上的难度下，通过所有主要战役章节	奖励武器：芝加哥打字机
一般生存者	在普通以上的难度下，通过所有主要战役章节	奖励武器：手弩
熟练生存者	在生存以上的难度下，通过所有主要战役章节	已无退路难度、奖励武器：绞肉机
最强生存者	在已无退路难度下，通过所有主要战役章节	奖励武器：无限弹药
杰出生存者	以S级评价通过普通或以上难度下，所有主要战役章节	荧幕效果：棕褐色调、奖励武器：短剑
坚忍生存者	以S级评价通过生存或以上难度下，所有主要战役章节	荧幕效果：黑色漫画
终极生存者	以S级评价通过已无退路难度下，所有主要战役章节	荧幕效果：诅咒影片
迅敏生存者	在3小时内通过四个主要战役章节	奖励武器：无限火箭发射器
岛屿独裁者	在不使用EX武器的情况下，以S级评价通过四个主要战役章节的所有难度	荧幕效果：黑白
未来的希望	观看好的结局	狙击手克蕾儿服装、怪物亚丽克丝（第二次对战）模型

记录名称	达成条件	奖赏
最糟的结果	观看坏的结局	亚丽克丝模型、怪物亚丽克丝模型
飙车手（章节1）	在倒数模式下通过章节1	概念绘画5
飙车手（章节2）	在倒数模式下通过章节2	概念绘画9
飙车手（章节3）	在倒数模式下通过章节3	概念绘画13
飙车手（章节4）	在倒数模式下通过章节4	概念绘画15
疾如风	通过倒数模式的所有章节	奖励武器：泡泡枪
第六感（章节1）	在隐形模式下通过章节1	概念绘画6
第六感（章节2）	在隐形模式下通过章节2	概念绘画10
第六感（章节3）	在隐形模式下通过章节3	概念绘画14
第六感（章节4）	在隐形模式下通过章节4	概念绘画16
启发者	通过隐形模式的所有章节	奖励武器：武士刀
收藏家（章节1）	在章节1寻获所有塔楼徽章	机密档案1
收藏家（章节2）	在章节2寻获所有塔楼徽章	机密档案4
收藏家（章节3）	在章节3寻获所有塔楼徽章	机密档案7
收藏家（章节4）	在章节4寻获所有塔楼徽章	机密档案10
徽章收藏者	在主要战役中寻获所有的塔楼徽章	突击模式手势（点头）
素描艺术家（章节1）	在章节1找到所有的卡夫卡绘画	机密档案2
素描艺术家（章节2）	在章节2找到所有的卡夫卡绘画	机密档案5
素描艺术家（章节3）	在章节3找到所有的卡夫卡绘画	机密档案8
素描艺术家（章节4）	在章节4找到所有的卡夫卡绘画	机密档案11
馆长	在主要战役中找到所有的卡夫卡绘画	突击模式手势（大声呼叫）
打草惊虫（章节1）	在章节1找到所有的幼虫	机密档案3
打草惊虫（章节2）	在章节2找到所有的幼虫	机密档案6
打草惊虫（章节3）	在章节3找到所有的幼虫	机密档案9
打草惊虫（章节4）	在章节4找到所有的幼虫	机密档案12
昆虫博士	在主要战役中找到所有的幼虫	突击模式手势（坐下来）
开罐者（章节1）	在章节1开启所有莫依菈可以打开的箱子	概念绘画1
开罐者（章节2）	在章节2开启所有莫依菈可以打开的箱子	概念绘画7
开罐者（章节3）	在章节3开启所有莫依菈可以打开的箱子	概念绘画11
开罐者（章节4）	在章节4开启所有莫依菈可以打开的箱子	概念绘画17
卓越开罐者	在主要战役中开启所有莫依菈可以打开的箱子	概念绘画19
好奇心（章节1）	在章节1开启所有娜塔莉亚可以打开的箱子	概念绘画2
好奇心（章节2）	在章节2开启所有娜塔莉亚可以打开的箱子	概念绘画8
好奇心（章节3）	在章节3开启所有娜塔莉亚可以打开的箱子	概念绘画12
好奇心（章节4）	在章节4开启所有娜塔莉亚可以打开的箱子	概念绘画18
开锁大师	在主要战役中开启所有娜塔莉亚可以打开的箱子	概念绘画20
功勋彪炳（章节1）	取得章节1的所有勋章	突击模式手势（充满喜悦）
功勋彪炳（章节2）	取得章节2的所有勋章	突击模式手势（有点兴奋）
功勋彪炳（章节3）	取得章节3的所有勋章	突击模式手势（是，长官）
功勋彪炳（章节4）	取得章节4的所有勋章	突击模式手势（我吗？）

记录名称	达成条件	奖赏
卓越勋章者	取得主要战役中的所有勋章	突击模式手势（躺下来）
赏金猎人	总共取得50000BP	概念绘画3
超级赏金猎人	总共取得100000BP	概念绘画4
两把刷子	取得所有战役技能	1000BP
毒之炼金术师	在战役中制作所有的组合物品	2000BP
地方的玩家需要子弹	在战役中找到所有的弹药盒	1000BP
背包客	在战役中找到所有的扩充背包	1000BP
神说要有光，就有了光	在战役中找到50样隐藏物品	1000BP
我看过档案	取得所有机密档案	2000BP
惊人的收藏	取得所有模型	2000BP
特效总监	取得所有荧幕特效	2000BP
奖励武器爱好者	取得所有奖励武器	2000BP
艺术家之心	取得所有概念绘画	2000BP
角色扮演者	取得所有服装	2000BP
只知其一	解锁50%的奖励	1000BP
真相大白	解锁100%的奖励	2000BP
谁要火?	在克蕾儿的章节1成功逃出拘留所，且不使用火焰喷射器	1000BP
佩卓，对不起……	在克蕾儿的章节2击败变种人佩卓	变种人佩卓模型
递上辞呈	在克蕾儿的章节3由莫依菈击败尼尔	怪物尼尔模型
时间涟漪	在巴瑞的章节3取得下水道中放置在大门外的物品	叶夫根尼模型
隐形杀手	以「普通」或以上的难度，在克蕾儿的章节4中击败纪念碑里6只以上的格拉斯波	1000BP
未来昔路	在巴瑞的章节4走过穿越垃圾掩埋场的两种路	1000BP
污染者的解药	击败100个污染者	污染者模型
铁头、豆腐心	击败20个铁头	铁头模型
别看爆炸者	击败20个爆炸者	爆炸者模型
熔岩阻塞者	击败10个熔岩喷发者	熔岩喷发者模型
杜绝臭酸的腐烂者	击败100个腐烂者	腐烂者模型
亡灵收割者	击败100个亡灵	亡灵模型
此地无甩投者	击败20个甩投者	甩投者模型
杜尔加征服者	击败10个杜尔加	杜尔加模型
我讨厌格拉斯波	击败20个格拉斯波	格拉斯波模型
调教双头犬	击败30个双头犬	双头犬模型
简单就是美	使用手枪击败300名敌人	吉娜模型
散弹英豪	使用散弹枪击败100名敌人	巨大鞭笞蛛模型
龟缩	使用狙击步枪击败50名敌人	佩卓模型
交给我吧	使用麦格农击败50名敌人	飞溅者模型
我的小伙伴	使用机关枪击败200名敌人	盖博模型
一拳三百磅	使用突击步枪击败200名敌人	包囊者模型
荒野大刀客	使用匕首击败100名敌人（仅限玩家操作时）	2000BP
大乱斗	使用体术攻击击败50名敌人（仅限玩家操作时）	2000BP
你已经死了	使用后续追击击败50名敌人（仅限玩家操作时）	1000BP
阴影中	使用隐匿攻击击败20名敌人	1000BP
低调行事	使用蹲伏射击击败50名敌人	1000BP
说好不打脸的	使用头部射击击败100名敌人	1000BP
手电筒出动	游玩莫依菈时使用手电筒照晕50名敌人（章节1到4）	莫依菈模型
我有铁撬我超强	游玩莫依菈时使用铁撬击晕30名敌人（章节1到4）	1000BP
钝器的话我可以	游玩莫依菈时使用铁撬击败50名敌人（章节1到4）	2000BP
砖屋	游玩娜塔莉亚时使用砖头敲打敌人50次（章节1到4）	娜塔莉亚模型
砌砖工	游玩娜塔莉亚时使用砖头击败20名敌人（章节1到4）	3000BP
尖端	在仅使用匕首的情况下通过章节1	3000BP

记录名称	达成条件	奖赏
火焰秀	射击飞在半空中的炸弹瓶（章节1到4）	2000BP
出列	用一发子弹杀死两名敌人（章节1到4）	2000BP
两个恰恰好	用一发子弹造成两次头部射击（章节1到4）	3000BP
盲刀客	使用匕首击败一只格拉斯波（章节1到4）	娜塔莉亚开襟毛衣模型
人肉炸弹	利用爆炸者造成的爆炸，杀死至少两名敌人（章节1到4）	2000BP
盖火锅	射下从熔岩喷发者的炮台发射出来的火球（章节1到4）	尼尔模型
神枪手	射下甩投者射出去的弹药（章节1到4）	2000BP
缴械	摧毁30只亡灵武器手臂（章节1到4）	1000BP
空中是很危险的	射下30只跳跃中的污染者（章节1到4）	1000BP
合作无间	让莫依菈击晕一名敌人，接着让克蕾儿使用体术攻击（章节1到4）	1000BP

记录名称	达成条件	奖赏
夺命双骄	让莫依菈终结一名克蕾儿击倒的敌人（章节1到4）	1000BP
患难见真情	拯救被抓住的同伴10次（章节1到4）	1000BP
瓮中鳖	使用一罐炸弹瓶或是炸燃瓶击败至少五名敌人（章节1到4）	1000BP
差强人意	在休闲难度下通过额外章节1“斗争”（以下不包含在“永恒恶梦”达成条件中）	3000BP
不赖嘛，孩子	在生存难度下通过额外章节1“斗争”	3000BP
我服了你……莫依菈	以S级评价在生存难度下通过额外章节1“斗争”	3000BP
囤积者	在额外章节1“斗争”中，完全补充补给品计量表	2000BP
小女人向前走	通过额外章节2“小女人”	3000BP
不怕不怕啦	以S级评价通过额外章节2“小女人”	3000BP
来抓我啊笨蛋	在完全未被抓到的情况下通过额外章节2“小女人”	2000BP
我是我唯一的朋友	在未使用黑衣娜塔莉亚的指明能力下通过额外章节2“小女人”	2000BP

突击模式 玩法心得

《启示录》所附属的“突击模式”注重战斗、收集和育成，在本作中又进一步衍变，除了角色、武器和敌人依旧有等级概念外，角色的技能系统大幅强化，敌人也拥有了更为丰富的特性。关卡界面左上角会显示角色的体力槽，右上角则是本关的敌人数量和持有的区域钥匙，只要消灭一个区域的敌人，就能得到钥匙从而开锁前往下一个区域，到达终点处打碎金牌就算过关（部分关卡还设有需要保护的目标）。在宝箱中可以得到武器或零件，过关后则能得到经验值和金钱，前者供角色升级，后者则用于鉴定、购买、改造等诸多方面。

据点功能

进入突击模式后初期所在的“门廊”就是玩家的据点，墙壁上挂满了带有相框的相片，仔细看会发现都是历代《生化危机》的场景图。这里的摆设都有各自的功能，下面逐一介绍。

人偶模特：角色个人化，包括切换操作人物、变更武器、编成技能、选择服装。

工作台：用得到的零件改造武器。注意本作中一旦给武器装备了某样零件，想要卸掉只能靠暴力破坏的方式，武器的零件槽会恢复，但零件就此不复存在；如果选择摧毁武器，则是保留已装备零件，而枪械则无法还原。等级100的武器还可以选择“升级超过限制”，耗费大量金钱进行个性化的强化改造。

黑色电话：商店，购买随机出现的武器、零件，或补充弹药、升级工具箱，武器的等级与角色的最高等级一致。此外在联网的情况下还能登录Playstation Store，花费真金白银购买复活用的红色水晶，以及扩张武器、零件、未鉴定品仓库容量。

自动点唱机：花钱鉴定在关卡中得到的武器、零件，玩家可以从唱片的图标上推测武器和零件的类型。

工具箱：对零件进行合成，能用低等级的零件组合升级成同类的高等级零件。随着战帖的完成情况，商店会开放更高级的工具箱，购入后可以提升零件的合成上限。

公告板：查看突击模式的纪录，在联网的情况下还能查看网络的各项排名。

书本：查看突击模式的基本教程解说。

留声机：倾听亚丽克丝·威斯卡的录音，录音随着任务的完成自动解锁。

红色门：选择战帖任务出击，出击前可调整角色等级并花钱补满弹药。更新联网功能后可快速配对。

蓝色门：联网募集同伴，或参与其他玩家的在线游戏。

椅子：退出突击模式。



基础说明

基本任务：本作的任务按照战帖划分，一个战帖包含6个任务，分为普通、困难、非常困难，红色警戒4个难度等级。想要解锁更高难度的战帖，需要获得一定数量的奖章。

每日任务：必须联网才能使用，每天更新的随机任务，只能完成1次。难度会根据玩家操作的角色等级自动调整，部分任务还限定操作角色。关卡中没有武器、零件箱，但完成可获得大量经验值和金币。

活动任务：在RE.NET召开活动的期间才能选择，参与后会根据活动细则对玩家的表现进行排名，在活动结束后根据成绩领取武器、零件等不同的奖励。

奖章：当玩家满足一定条件的情况下过关，可以获得奖章，具体包括——①“通关奖章”过关即可获得；②“挑战奖章”在系统的建议等级或以下的状态下过关；③“不用药草奖章”没有使用过药草（但是可以接关）；④“大屠杀奖章”击败所有的敌人；⑤“完成奖章”同时达成前面4项条件。相比前作的“三位一体”要求来说简单了不少。

生命水晶：角色体力槽下方有



红、蓝两色的生命水晶，如果玩家在关卡中被击倒，需要消耗这种水晶才能复活。蓝色水晶可通过完成每日任务获得，红色水晶则可以通过 Playstation Store 付费购买，两种水晶的效果是一样的，也就是俗称的课金要素。一旦 Game Over，关卡中获得的物品会清空，但依旧可以获得经验值和金钱，因此钻石基本可以无视。

休息奖励：保持联网的状态下，非操作角色也能获得一定的验值奖励（以蓝色表示）。想要令休息奖励生效，还是得选用这些角色进行任务——比如休息奖励已累积经验值 4000，完成关卡得到经验值 3000，可以令 3000 点休息奖励生效，即共获得 6000 点经验值，还有 1000 的休息奖励依旧储存在经验槽中。

人物篇

角色解锁

本模式有大量可操作角色，随着人物等级的提升，武器槽、主动技能槽和被动技能槽才会逐个解锁。这次角色的等级是相互独立的，变本加厉地促使玩家“刷”下去。当角色的等级高于敌人等级时，造成的伤害有加成，受到的伤害则有所减轻，反之亦然。本作所能装备的武器不会再受到等级的限制，但低等级角色装备高等级武器时，武器的性能会自动下降。以下是所有角色的解锁条件，克蕾儿、巴瑞和莫依菈还有不同的服装可选，购买 4 名主要角色的 DLC 服装后，在突击模式中直接可用。



角色	解锁条件
克蕾儿	初期解锁（在不同任务取得50个完成奖章解锁经典服装、战役模式通关+完成普通难度战帖Ⅷ解锁狙击手服装）
巴瑞	初期解锁（在不同任务取得40个完成奖章解锁经典服装）
莫依菈	初期解锁（战役模式通关+完成困难难度战帖Ⅷ解锁生存者服装）
吉娜	完成战役模式第1章
佩卓	完成战役模式第2章
盖博	完成战役模式第2章
尼尔	完成战役模式第3章
叶夫根尼	完成额外章节“斗争”
亚丽克丝	战役模式通关+完成战帖Ω
吉尔	在不同任务取得10个完成奖章
里昂	在不同任务取得20个完成奖章+完成战役模式第2章
克里斯	在不同任务取得30个完成奖章+完成战役模式第3章
赛弗	在不同任务取得90个完成奖章
亚伯	DLC角色
汉克	DLC角色

●克蕾儿（Claire）



等级	解锁技能
初期	冰霜瓶、炸弹瓶、手枪大师
2	生命值提升、药草持有量提升
5	神奇像素
8	机关枪大师
10	快速治疗
13	烟幕瓶
18	护罩
20	极限治疗
25	散弹枪大师
27	狙击步枪大师
30	诱饵瓶
33	突击步枪大师
37	炸燃瓶
41	紧紧黏着你
49	食腐者
65	抓不到我

对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	15	61	—	—
主动技能	初期	初期	23	55	—	—
被动技能	初期	初期	5	45	78	92

●巴瑞（Barry）

等级	解锁技能
初期	炸弹瓶、神奇像素、手枪大师
2	生命值提升 、药草持有量提升
8	麦格农大师
10	快速治疗
13	雷电瓶
18	蹲伏威力
20	极限治疗
27	突击步枪大师
30	机关枪大师
33	近身战大师
37	狙击步枪大师
41	诱饵瓶
49	散弹枪大师
52	增强力量
65	火箭发射器



对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	初期	23	—	—
主动技能	初期	15	45	61	—	—
被动技能	初期	初期	5	55	78	92

●莫依菈（Moira）



等级	解锁技能
初期	冰霜瓶 、炸弹瓶、地雷、增强力量、近身战大师
2	生命值提升、药草持有量增加
5	神奇像素
8	腐食者
10	快速治疗
13	蹲伏威力
15	突击步枪大师
18	烟幕瓶
20	极限治疗
25	麦格农大师
30	炸燃瓶
33	雷电瓶
37	抓不到我
41	机关枪大师
49	手榴弹大师

对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	5	45	61	—	—
主动技能	初期	初期	23	55	—	—
被动技能	初期	初期	初期	5	78	92

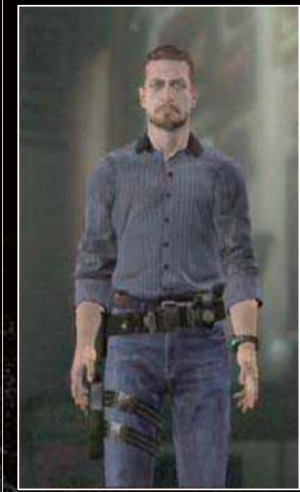
●吉娜（Gina）



等级	解锁技能
初期	比手划脚、快速治疗、神奇像素、极限治疗
2	生命值提升、药草持有量增加
8	炸弹瓶
10	手枪大师
13	冰霜瓶
18	炸燃瓶
20	抓不到我
25	烟幕瓶
27	雷电瓶
30	诱饵瓶
33	机关枪大师
37	散弹枪大师
41	地雷大师
49	麦格农大师
52	食腐者
65	手榴弹大师

对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	15	61	—	—
主动技能	5	23	45	55	—	—
被动技能	初期	初期	初期	初期	78	92

●尼尔（Neil）



等级	解锁技能
初期	雷电瓶、狙击步枪大师、自动闪避
2	生命值提升、药草持有量增加
5	神奇像素
8	炸弹瓶
10	快速治疗
13	蹲伏威力
18	手枪大师
20	极限治疗
25	烟幕瓶
27	散弹枪大师
30	机关枪大师
33	冰霜瓶
37	突击步枪大师
41	麦格农大师
49	炸燃瓶
52	抓不到我
65	紧紧黏着你

对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	5	27	—	—
主动技能	初期	15	45	61	—	—
被动技能	初期	初期	23	55	78	92

●佩卓（Pedro）

等级	解锁技能
初期	钻孔攻击、护罩、散弹枪大师
2	生命值提升 药草持有量增加
5	神奇像素
8	炸燃瓶
10	快速治疗
13	狙击步枪大师
18	机关枪大师
20	极限治疗
25	手枪大师
27	冰霜瓶
30	雷电瓶
33	食腐者
37	炸弹瓶
41	蹲伏躲避
49	蹲伏威力
65	地雷



对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	初期	23	—	—
主动技能	初期	15	45	61	—	—
被动技能	初期	初期	5	55	78	92

●叶夫根尼（Evgeny）

等级	解锁技能
初期	冰霜瓶、烟幕瓶、炸弹瓶、天生投手
2	生命值提升、药草持有量增加
5	神奇像素
8	紧紧黏着你
10	快速治疗
13	诱饵瓶
20	极限治疗
25	狙击步枪大师
27	地雷
30	散弹枪大师
33	炸燃瓶
37	雷电瓶
41	蹲伏躲避
49	手榴弹大师
65	腐食者



对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	18	61	—	—
主动技能	初期	初期	初期	15	—	—
被动技能	初期	5	23	45	78	92

●盖博（Gabe）



等级	解锁技能
初期	地表重击、食腐者、增强力量、手枪大师、近身战大师
2	生命值提升、药草持有量提升
5	神奇像素
7	散弹枪大师
8	烟幕瓶
10	快速治疗
13	炸燃瓶
18	狙击步枪大师
20	极限治疗
33	护罩
41	抓不到我
45	雷电瓶
49	手榴弹大师
52	地雷

对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	25	37	61	—	—
主动技能	初期	5	15	55	—	—
被动技能	初期	初期	初期	23	78	92

●亚丽克丝（Alex）



等级	解锁技能
初期	诱饵瓶、迷惑敌人、紧紧黏着你、手榴弹大师
2	生命值提升、药草持有量增加
5	神奇像素
10	快速治疗
13	护罩
18	狙击步枪大师
20	极限治疗
25	手枪大师
27	烟幕瓶
30	麦格农大师
33	冰霜瓶
41	雷电瓶
45	腐食者
49	机关枪大师

对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	8	61	—	—
主动技能	初期	初期	23	55	—	—
被动技能	初期	初期	5	15	78	92

●吉尔(Jill)



等级	解锁技能
初期	诱饵瓶、抓不到我、机关枪大师、延长闪避
2	生命值提升、药草持有量提升
5	神奇像素
8	烟幕瓶
10	快速治疗
13	突击步枪大师
18	炸弹瓶
20	极限治疗
25	冰霜瓶
27	手枪大师
30	狙击步枪大师
33	近身战大师
41	蹲伏躲避
49	火箭发射器
65	腐食者

对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	5	55	—	—
主动技能	初期	15	45	61	—	—
被动技能	初期	初期	初期	23	78	92

●里昂(Leon)

等级	解锁技能
初期	炸弹瓶、冲击波、品尝当下、近身战大师
2	生命值提升、药草持有量提升
5	神奇像素
8	雷电瓶
10	快速治疗
13	机关枪大师
20	极限治疗
25	抓不到我
27	手枪大师
30	狙击步枪大师
33	烟幕瓶
37	散弹枪大师
49	冰霜瓶
65	火箭发射器



对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	5	45	—	—
主动技能	初期	初期	15	55	—	—
被动技能	初期	初期	23	65	78	92

●克里斯(Chris)



等级	解锁技能
初期	护体、神奇像素
2	生命值提升、药草持有量增加
8	火箭发射器
10	快速治疗
13	散弹枪大师
18	炸燃瓶
20	极限治疗
25	炸弹瓶
27	狙击步枪大师
30	地雷
33	冰霜瓶
37	力量增强
41	防御提升
49	护罩、麦格农大师
52	抓不到我

对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	初期	23	—	—
主动技能	初期	初期	15	45	—	—
被动技能	初期	5	55	66	78	92

●赛弗(Cipher)



等级	解锁技能
初期	挑衅、武士刀



对应槽	解锁等级					
装备武器	8	15	23	45	—	—
主动技能	初期	初期	初期	初期	—	—
被动技能	初期	初期	初期	初期	61	78

●亚伯(Albert)

等级	解锁技能
初期	雷电瓶、麦格农大师、近身战大师、闪避取消
2	生命值提升、药草持有量增加
5	神奇像素
8	烟幕瓶
10	快速治疗
13	增强力量
18	炸弹瓶
20	极限治疗
25	冰霜瓶
27	突击步枪大师
30	散弹枪大师
33	手枪大师
37	机关枪大师
45	紧紧黏着你
49	抓不到我



对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	41	61	—	—
主动技能	初期	15	23	55	—	—
被动技能	初期	初期	初期	5	78	92

●汉克(Hunk)



等级	解锁技能
初期	隐匿斗篷、突击步枪大师
2	生命值提升、药草持有量增加
5	神奇像素
8	腐食者
10	快速治疗
13	烟幕瓶
18	蹲伏威力
20	极限治疗
25	抓不到我
27	近身战大师
30	机关枪大师
33	狙击枪大师
37	麦格农大师
41	雷电瓶
49	诱饵瓶
52	炸弹瓶
65	紧紧黏着你

对应槽	解锁等级					
装备武器	初期	初期	初期	初期	—	—
主动技能	初期	15	45	61	—	—
被动技能	初期	5	23	55	78	92

技能说明

本作中角色的技能系统大幅强化，当人物的等级到达技能显示的数字时才会解锁，但是默认等级为 0，必须消费升级时得到的 SP 点数来学习。由于角色即使满级也可以继续获得 SP，因此在“加点”时倒也不用太纠结。技能分为主动、被动两种，主动技能需要在战斗中操作才能释放，可以分为武器类、体术类和技能类；被动技能则只要装备上就能发挥效用。每名角色的技能树都是不一样的，部分人还有自己的专属技能。当某项技能升级到上限后，还可以消费 SP 继承给其他角色，这点非常贴心。以下为突击模式的所有技能说明，效果均为技能 1 级、角色 1 级时的基础数值，提升技能和人物的等级都能令实际效果得到强化。



主动技能	技能效果（1级）	等级上限	继承所需SP
炸燃瓶	投掷炸燃瓶以施予80点火焰伤害，敌人接着会在6秒内持续受到伤害	20	5
冰霜瓶	投掷冰霜瓶以施予50点冰霜伤害，并且减缓敌人速度7秒	20	5
雷电瓶	投掷雷电瓶以施予10点雷电伤害，并增加对该名敌人的伤害130%，持续5秒	20	5
诱饵瓶	吸引敌人的注意10秒钟，然后造成200点爆炸伤害	20	15
炸弹瓶	造成450点爆炸伤害	20	10
烟幕瓶	制造烟幕以阻碍敌人的视线15秒	10	10
火箭发射器	攻击力3000点，无视敌我等级差距和敌方耐性	20	30
钻孔攻击	（佩卓专属）举起钻孔机并猛力向前推进。攻击力：700点、冷却时间：120秒	10	55
地表重击	（盖博专属）对地面施以强力的重击，对该区域的敌人造成500点伤害。冷却时间：60秒	10	55
冲击波	（里昂专属）制造冲击波将范围4公尺的敌人弹飞，并造成50点伤害。冷却时间：30秒	20	35
护体	（克里斯专属）获得金甲护体的无敌状态8秒，使用时角色移动速度会减慢。冷却时间：90秒	10	55
迷惑敌人	（亚丽克丝专属）使该区域的敌人产生混乱7.5秒。冷却时间：30秒。	10	55
挑衅	（赛弗专属）吸引10公尺内的敌人。冷却时间：30秒	10	10
隐匿斗篷	（汉克专属）隐形并避开敌人的侦测8.5秒。冷却时间：90秒	10	35

被动技能	技能效果（1级）	等级上限	继承所需SP
生命值提升	将生命值上限提升至1200点	20	5
药草持有量提升	药草持有上限增加1	9	5
手枪大师	提升手枪功能，容量119%、装填速度100%	20	5
散弹枪大师	提升散弹枪功能，容量119%、装填速度100%	20	5
机关枪大师	提升机关枪功能，容量119%、装填速度100%	20	5
突击步枪大师	提升突击步枪功能，容量119%、装填速度100%	20	5
狙击步枪大师	提升狙击步枪的功能，容量119%、装填速度100%	20	5
麦格农大师	提升麦格农的功能，容量119%、装填速度100%	20	15
近身战大师	提升近距离攻击伤害至150%，并加快匕首攻击速度至125%	20	10
手榴弹大师	爆破半径增加130%	20	15
快速治疗	提升回复速度150%	10	10
护罩	阻挡150点伤害。护罩会自动再生	20	20
极限治疗	在任何情况下都能治疗	1	50
食腐者	击败一名敌人后有13%的几率可取的弹药	10	35
抓不到我	增加闪避动作时间0.12秒，并减少闪避后的空隙20/60秒	10	25

被动技能	技能效果（1级）	等级上限	继承所需SP
神奇像素	受到致命攻击时，如果生命值高于50%，将会剩下1点生命值并且存活。冷却时间：10秒	5	30
蹲伏威力	提升蹲伏时的攻击力110%	10	35
增强力量	按住按键为体术攻击充能，充能完后的体术攻击力可达150%	17	20
地雷	把瓶类武器放置在地上，当敌人接触时就会引爆	1	60
蹲伏躲避	蹲伏时获得0.1秒的无敌状态	10	15
紧紧黏着你	投掷类武器会黏在敌人身上，增加对该名敌人造成的伤害	1	50
比手画脚	（吉娜专属）以手势攻击，攻击力200点。冷却时间：1秒	10	30
自动闪避	（尼尔专属）自动闪避。冷却时间：120秒。	10	35
天生投手	（叶夫根尼专属）提升瓶类武器的投掷速度120%	10	30
延长闪避	（吉尔专属）闪避的距离增加至120%	10	30
品尝当下	（里昂专属）提升匕首的攻击力至125%，并加快使用匕首时的移动速度	20	15
防御提升	（克里斯转属）承受的伤害减少10%	5	50
武士刀	（赛弗专属）使用武士刀来取代匕首，攻击力250点	10	55
闪避取消	（亚伯专属）可用闪避取消其他任何动作	1	100

武器篇

玩家可在商店内消费金钱买到与当前等级最高的角色同等级的武器或零件，在任务中刷取的武器和零件则与关卡的推荐等级挂钩。除了等级外，武器和零件还有星级表示稀有度，星级越高表示越稀有，在同等级的情况下，稀有武器往往比通常武器具有更大的威力和更优异的性能。当得到 100 级的武器后，还可以在工作台进行强化改造，有针对性地提升武器的火力或弹药容量等项目，强化次数最多 30 次，且需要花费大量的金钱。下面给出突击模式中所有武器在 1 级时的基础能力，便于玩家比较（不包括 DLC 特典武器）。

手枪

手枪在前期开荒的情况下还有点用，中期敌人的移动速度加快，对于枪法比较差的玩家来说手枪就显得有些鸡肋了。手枪建议搭配弹匣容量、暴击、快速换弹、眩晕、射击速度、杂鱼杀手等零件，毕竟其主要作用是用来清理杂兵的，所以比较稀有的连发、充能射击、最后一击等零件还是留给麦格农等大杀器吧，毕竟手枪的威力小，装充能射击也起不到多大作用。

名称	威力	射速	容弹量	贯通力	会心率	会心威力	零件槽
MPM	100	4.09	9	0	15%	+75%	4～6
P10	110	3.27	14	1	15%	+75%	3～6
三连发（Triple Shot）	115	2.73	15	0	15%	+75%	3～6
武士之刃（Samurai Edge）	140	2.45	8	0	15%	+75%	3～6

散弹枪

由于龙首比较稀有，M147S 的装弹量和换弹时间实在让人着急，所以玩家在没有龙首的情况下还是推荐选用 TAP194 作为主打的散弹枪。散弹枪的使用倾向有两种：①喷飞杂兵后对倒地的敌人补体术，并在面对大量敌人的关键时刻解围；②作为输出武器，在清理杂兵的同时也能对 BOSS 起到杀伤的作用。如果玩家选择前者，可以考虑装上扩散、弹匣容量等零件；如果选择第二种定位，则可以考虑使用伤害、最后一发、集中等零件。

名称	威力	射速	容弹量	贯通力	会心率	会心威力	零件槽
M147S	97（679）	3	2	0	2%	+50%	2～6
TAP194	88（616）	1.46	5	0	2%	+50%	2～6
九头蛇（Hydra）	78（546）	1.7	4	0	2%	+50%	2～6
龙首（Drake）	107（749）	1.3	4	1	2%	+50%	2～6

注：括号中的数值表示一发散弹的7枚弹片全部命中敌人时的威力。

机关枪

机关枪的特点是装弹多、射速快，但后坐力大。所以在改良策略上建议取长补短，加装弹匣容量零件以发挥装弹多的先天优势，装配反后坐力、轻易命中、追踪弹药零件来弥补后坐力大的缺点。需要注意的是即便是装了反后坐力零件，玩家还是需要采取下推右摇杆或是点射的方法“压枪”来防止枪口上扬。如果想用机关枪做精确射击，建议使用轻易命中零件而不要选追踪弹药，否则会发现追踪弹药发射出去的子弹往往没有打在想要命中的目标上。

名称	威力	射速	容弹量	贯通力	会心率	会心威力	零件槽
MP-AB50	45	15	40	0	3%	+50%	3～6
MA-AF	55	13.95	32	0	3%	+50%	3～6
芝加哥打字机（Chicago Typewriter）	40	18	80	0	3%	+50%	3～6

突击步枪

突击步枪的单发威力比机关枪高，但射速稍逊且后坐力更大。不过一大优势在于有效射程长于机关枪，且带有贯通效果，所以适用的范畴更广，在配合属性弹零件的情况下杀敌效率进一步提升，尤其对于前中期武器槽不足的角色而言是绝佳的武器。在强化改造方面的策略基本与机关枪类似，优化子弹容量并减轻后坐力，否则准星乱飘连射时很难压住。AR狂妄者的伤害看似高，但射速和后坐力真的是“伤不起”，还是推荐用另外两把突击步枪。

名称	威力	射速	容弹量	贯通力	会心率	会心威力	零件槽
AK7	85	7.87	30	1	5%	+50%	2～6
NSR47	76	9	32	1	5%	+50%	2～6
AR狂妄者（High Roller）	121	3.75	18	1	5%	+50%	2～6

狙击步枪

狙击步枪的威力大、射程远、贯通性能出色，但除了SVD是连狙外，其他皆是单发的。作为输出的主要武器，在升级策略上推荐加装菁英杀手、伤害、充能射击、连发等零件。M1891可以考虑最后一发，SVD则加装弹匣容量，以发挥其各自的优点。如果拥有强力的完全连发零件，配合村正隐藏的高暴击伤害，可以成为当仁不让的“大杀器”。这里特别提一下奇葩的反物资步枪，其拥有狙击步枪中最高的伤害，但弹药无法在关卡中刷取，即使100级也只有7发容量，进行极限改造最后可以扩充到35发，但改造的金钱投资巨大，和村正相比还是有些奢侈了。

名称	威力	射速	容弹量	贯通力	会心率	会心威力	零件槽
M1891/30	700	0.6	5	1	10%	+50%	3～6
SVD	500	1.23	9	1	5%	+50%	2～6
反物资步枪（AMR）	1900	1.23	5	3	10%	+50%	2～6
村正（Muramasa）	950	0.6	3	1	10%	+100%	2～6

麦格农

作为和狙击步枪同地位的高爆发型武器，5把麦格农都有其各自存在的价值，彼此之间的差距只在毫厘之间。“长管”的苍白骑士比较稀有，这里主要说说常见的水蟒和巨蟒——前者威力大、装弹少，不妨加伤害、最后一发、充能射击零件继续发挥其威力优势，但在战斗中比较考验玩家的上弹时机；后者的零件槽往往比较多，可以试着把连发、菁英杀手、伤害、充能射击等零件都加上去来实现高伤害输出。



名称	威力	射速	容弹量	贯通力	会心率	会心威力	零件槽
329	1000	1.09	6	1	10%	+50%	2～6
2005M	900	1.23	6	1	10%	+50%	2～6
巨蟒（Python）	940	0.82	6	1	10%	+50%	4～6
水蟒（Anaconda）	1200	0.68	6	2	10%	+50%	2～6
苍白骑士（Pale Rider）	1400	0.41	2	1	10%	+50%	2～6

零件效果

下表是突击模式中所有种类零件的效果说明（不包括特典的DLC零件），零件等级越高，效果越好，不过一把枪上同类零件只能装备一个，另外部分零件也是限定枪械种类的。

零件名称	效果	等级上限	作用枪械类型
伤害	火力提升3～60%	20	全部
弹匣容量	弹匣容量提升5～100%	20	全部
射击速度	射击速度提升4～30%	20	全部
快速装填	装填速度提升5～45%	20	全部
眩晕	击晕敌人的能力提升40～70%	20	全部
轻易命中	子弹的命中半径提升10～100%	10	全部
连发+1/2	一次发射2/3枚子弹	1	全部
完全连发	一次发射弹匣中的全部子弹	1	全部
暴击	暴击的几率提升6～30%	10	全部
穿透等级	穿透力提升，1～3级提升能贯通敌人的数量，4～5级提升贯通后的伤害	5	全部
火焰弹药	一定几率发射具有火属性的子弹	10	全部
冰霜弹药	一定几率发射具有冰属性的子弹	10	全部
雷电弹药	一定几率发射具有电属性的子弹	10	全部
强力弹药	击退敌人的效果提升	10	全部
追踪弹药	发射可在5～50°范围内自动追踪敌人的子弹	10	散弹枪以外
充能射击A	获得充能射击能力，充能时间1秒、火力提升30～75%	10	手枪、狙击枪
充能射击B	获得充能射击能力，充能时间2秒、火力提升60～150%	10	手枪、散弹枪、狙击枪
充能射击C	获得充能射击能力，充能时间3秒、火力提升100～235%	10	手枪、散弹枪、狙击枪、麦林枪
生命汲取	对敌人施展致命一击，即可回复自身生命值的3～15%	10	全部
专注	对敌人施展致命一击，技能冷却时间减少3～30%	10	全部
噬魂者	对敌人施展致命一击，获得经验值增加30～200%	10	全部
贪婪杀手	对敌人施展致命一击，获得金币增加30～300%	10	全部
杂鱼杀手	对一般敌人造成的伤害增加9～40%	10	全部
菁英杀手	对菁英敌人造成的伤害增加9～40%	10	全部
冷酷无情	对生命值少于一半的敌人造成的伤害增加9～40%	10	全部
后续追击	对倒在地上的敌人造成的伤害增加16～70%	10	全部
燃烧殆尽	对燃烧的敌人造成的伤害增加12～50%	10	全部
霜冻	对冰冻的敌人造成的伤害增加15～60%	10	全部
电刑	对触电的敌人造成的伤害增加9～40%	10	全部
近距离	敌人距离越近时，攻击力越高	10	全部
远距离	敌人距离越远时，攻击力越高	10	全部
集中	散弹枪的扩散角度缩小4～12°	5	散弹枪
扩散	散弹枪的扩散角度扩大4～12°	5	散弹枪

零件名称	效果	等级上限	作用枪械类型
反后坐力	射击时后坐力减小20～100%	5	全部
最终一击	弹匣内最后一发弹药的伤害增加46～100%	10	全部
S.T.A.R.S.	提升武器攻击力9%，同时提升暴击几率8%	1	全部
FBC	对菁英敌人造成的伤害增加17%。敌人距离越近，火力越大（上限+9%）	1	全部
DSO	对一般敌人造成的伤害增加17%。敌人距离越远，火力越大（上限+9%）	1	全部
BSAA	提升武器攻击力9%，同时提弹匣容量25%	1	全部

怪物篇

敌人特性

战斗中敌人的头上会出现体力槽，攻击对其造成的伤害则会弹出具体数字。此外部分菁英敌人还带有各种图标，表明它们拥有特殊技能或特性，具体见下表。

图标	菁英敌人	效果特征	能力变化
	急奔者	体型娇小但是移动速度极快	体力1.5倍、行动速度1.2～5倍
	坦克	能够制造大量伤害的大型敌人，动作迟缓，对火、冰和电的抵抗力非常弱	攻击力2倍（少数怪物1.5倍）、行动速度0.5～0.8倍、火/冰/电伤害2倍
	致燃者	被火焰围绕，如果触碰到会被烧伤，在一定时间内受到持续伤害。对冰的抵抗力较弱，并会在死亡时爆炸	体力1.5倍、冰伤害2倍
	冰冻者	被冰块覆盖，如果触碰到会被冰冻，在一定时间内受到持续伤害且无法移动。对火的抵抗力较弱，并会在死亡时爆炸	体力1.5倍、火伤害2倍
	电震者	被电流缠绕，如果触碰到会被电击，在一定时间内受到的伤害将会提高。会在死亡时爆炸并放出电流	体力1.5倍
	屏障者	会在身体前方设置屏障用来降低大量伤害，对来自侧面或背面的攻击较无抵抗力	体力1.5倍、行动速度0.5倍、正面伤害0.3倍、侧面/背面伤害2倍
	治疗者	会不断治疗附近的敌人、帮其回复生命值，必须优先击杀	体力1.5倍
	引诱者	会发出其妙的光线，将玩家操纵的角色牵引到其的身旁。可以利用障碍物保护自己或是和敌人保持距离击杀	体力1.5倍
	缴械者	会产生冲击波将玩家手上装备的武器击落。可以在敌人使用技能前逃开，武器被击落后第一件要做的事情是换枪，击落的武器可以稍后重新捡起	体力1.5倍
	倒数	靠近时会出现倒计时，一旦倒数到0，玩家将会承受一次暴击伤害。建议从远处攻击，或是在倒数结束前将其击杀	体力1.5倍
	消失	隐形的敌人。需结合环境判断位置，用准星瞄准它们方能显形	行动速度0.4～0.6倍
	剧毒	脚下会释放毒雾，玩家在绿色毒气范围内会遭到伤害	体力1.5倍
	护体	高防御力，低生命值。暴击对它们非常有效，击杀后可以取得大量经验值	体力0.2倍、大部分伤害0.1倍、火/冰伤害0.5倍、电伤害2倍、经验值10倍
	金身护体	高防御力，低生命值。暴击对它们非常有效。击杀后可以取得大量金币	体力0.2倍、大部分伤害0.1倍、火/冰伤害0.5倍、电伤害2倍、金钱10倍
	强化者	会赋予周遭的敌人一项新技能，务必优先击杀	体力1.5倍、攻击力0.1倍

怪物分析

本作的突击模式关卡在不同难度下敌人的配置相同，难点在于高难度时敌人的攻击欲望更强烈、且往往拥有菁英技能。所谓“知己知彼，百战百胜”，下面就根据敌人种类介绍一下打法。部分系列前作的敌人在游戏中并没有官方译名，这里采用的是通用译名。

●腐烂者（Rotten）

已干尸化的普通感染者，动作僵硬，行动迟缓。弱点在头部，命中后的硬直状态是保持站立姿势向后仰。用手枪就能欺负的杂兵，可被暗杀，但不会受到烟幕瓶的影响。

●污染者（Afflicted）

人型的普通感染者，相比腐烂者行动更快、血量更高，部分还带着武器，善于飞扑，但有时喜欢原地发呆、大吼大叫给玩家攻击的时间。弱点同样是头部，连续命中后会出现捂脸的硬直动作。部分污染者头上长有红色脓包，直接命中脓包能一枪毙命，并会在地上留下几个孢囊者。

●孢囊者（Cyst）

直接散落在场景地面，或是由头部长有脓包的污染者爆头后留在地面。孢囊者只有 1 点 HP，玩家接近或是主动攻击就会爆炸，可以多利用其暴风波及其他敌人。

●爆炸者（Sploder）

全身肿胀，受到攻击或接近玩家就会自爆的敌人。有些污染者在被击倒后尸体不会消失，很快会尸变成爆炸者，一定要多加小心。由于爆炸造成的伤害极大，且会导致玩家进入视觉污染状态，看不清周围状况，建议远距离攻击其上半身，并设法炸到周围的其他敌人。由于爆炸者在炸前有短暂膨胀时间，也可以利用走位和闪避引诱其自爆。

●巨型鞭苔蛛（Giant Whip Spider）

血量很低，爬行速度慢，攻击欲望也不高。虽然不堪一击，但是高难度下经常带有护盾，且喜欢给其他敌人附加技能，若不尽早消灭，会导致战况更加困难。

●双头犬（Orthrus）

虽然血量不高，但行动迅速，喜欢在玩家周身绕圈，且常常成群结队而行。一旦被它们扑倒在地伤血极多，需要注意。瞄准速度跟不上的话，散弹枪是行之有效的武器。

●铁头（Ironhead）

血量高、攻击范围广，被它打到经常会陷入流血状态，但是移动速度较慢。虽然正脸装着头盔是无敌的，但是后脑勺毫无防备，弱点是脖子上的红色区域。铁头出现时往往会有杂兵干扰，建议使用大威力武器速杀。另外，在它尚未警觉时用暗杀将其解决也是很省事省力的办法。

●格拉斯波（Glasp）

会隐身的怪物，且具有秒杀的能力，不过血量比鞭苔蛛还少。当其接近玩家时，画面会有光线折射效果并伴随着刺耳的音效。突击模式没有娜塔莉亚的探测手段，准星瞄到格拉斯波可以让其短暂显形，烟幕瓶依旧是最安全的手段。另外提醒一下，有“消失”特性的菁英敌人用烟幕瓶是无法显形的。





●亡灵（Revenant）·飞溅者（Splasher）

除了一般形态的亡灵外，手上缝合着武器的亡灵会让角色陷入流血状态，而飞溅者变种则会泼洒影响视线的脓液。必须找到弱点才能将其杀死，否则至少会残余 1 点 HP。由于突击模式没有娜塔莉亚辨明核心位置，遇到这种敌人比较消耗弹药，好在作为衔尾蛇病毒感染体的它们非常怕火，用火焰弹药零件可以完美克制。炸燃瓶、场景中的油桶等也都可以发挥作用。

●甩投者（Slinger）

站在原地不动向玩家抛掷其可分离的左臂的远程型敌人，投掷物虽然可以用枪打掉，但并不容易成功，一旦被其分离的左臂砸中，视线也会受到阻挡。特别要注意菁英型甩投者，其投掷物也会附带致燃者、冰冻者、电震者等特效。由于投掷物是无差别伤害的，闪避技术好的玩家可以引诱甩投者命中其他敌人。其弱点是胸口的黄色肿块，只有击碎才能将其彻底消灭。带有火焰弹药、冰霜弹药、雷电弹药零件的枪械是对付它们的有力武器。

●猎杀者（Hunter）

《生化危机》系列”的经典怪物，行动迅速、四肢发达、伤害极高，不过本作中并没有必杀攻击。猎杀者的弱点在头部，对付落单的可以尝试点射打出硬直，一旦受到猎杀者的围剿，还是建议用散弹枪、或是带有追踪弹药零件的冲锋枪和突击步枪来快速解决。

●熔岩喷发者（Vulcanblubber）

身大体胖、带着火罐向玩家抛掷火球的 BOSS 级敌人。喷发者的攻击较为缓慢，虽然火球可以用枪打掉，但还是建议侧移回避或找掩体保证自身安全。其弱点是头部和腿部，对烟幕瓶免疫，由于其登场时往往会有杂兵干扰，建议用诱饵瓶吸引注意，再换大威力的武器尽快轰杀。

●杜尔加（Dhurlga）

行动缓慢的 BOSS 级敌人，触手的攻击范围较大，且咆哮着前冲时被它抓到是一击必杀的。杜尔加的弱点很明显在后腰上，但由于受到周围触手的保护，从正面的攻击经常无法奏效。由于它也是衔尾蛇病毒型敌人，同样怕火，利用油桶或炸燃瓶将其点燃，烧掉触手能方便玩家攻击核心。此外，利用烟幕瓶或隐身特技给 BOSS 一记近身攻击将其打翻在地后，也可以趁其硬直时猛攻弱点。

●处刑者（Executioner Majini）

《生化危机 5》中登场的 BOSS，俗称“斧男”，血量较高，虽然移动速度缓慢，但抡起的巨斧判定范围广，且能把玩家打成流血状态。斧男在突击模式中登场的关卡不多，攻击头部很容易打出硬直，供玩家上前发动体术，其最大的弱点是背后的肿起部分。

●分裂者（Rasklapanje）

《生化危机 6》中非常烦人的分裂型怪物，走起路来扭扭捏捏，受到伤害后上半身、下半身以及手掌都会分离，溅出的液体也会遮挡玩家的视线。好在本作中的分裂者被打死后不会再生，建议优先攻击移动迅速的上半身，其弱点是口中吐出的本体。拥有菁英特效的分裂者，在分裂后会丧失特效变成普通级别的怪物。对冰霜效果有抗性的它弱火，全弹发射的村正可以在分裂前就将其秒杀。

●袭击者（Napad）

同样来自《生化危机 6》的怪物，周身包围着硬壳，防御力极高，不过它的攻击也很容易躲避，其怒拍胸口时就是发起冲锋的前兆。它的弱点是背部的中枢神经，不太容易攻击到，一般还是建议破甲后猛攻头部，可以令其陷入跪地的硬直状态。注意，袭击者死后的挣扎是有攻击判定的，被其挥舞的胳膊砸中很容易连续受伤，务必保持距离。

●逸亡者（Scagdead）

前作《启示录》中登场的经典 BOSS，因为口头禅“Mayday”而被戏称为“五月天”。血量高、伤害高的它攻击范围极广，移动速度则稍差。本作中的逸亡者有所弱化，失去了在地上放置捕兽夹的能力，但嘴部的啃咬攻击命中后依旧是一击必杀的，想要近身解决它非常困难。体型肥硕的逸亡者有两个头部，左半边身体还依稀保持着人型的头部是其致命弱点，一旦遭遇这个难缠的 BOSS，建议结合烟幕瓶或诱饵瓶的效果，火力全开力求将其尽快干掉。

●变种人佩卓（Mutant Pedro）

“电钻男”佩卓在突击模式中是血量第三的 BOSS，手中的电钻不但能格挡子弹，还有较高的几率把玩家打成流血状态，当其举着电钻向正面突进时往往是发动即死型攻击。建议在 BOSS 挥舞电钻时向后躲避，朝前方的突进攻击则推荐向左右两侧躲避。电钻男的头部和身体上的眼球都是其弱点，由于它不会受到烟幕瓶和诱饵瓶的影响，建议改用冰霜瓶来控场。

●怪物尼尔（Monster Neil）

变异尼尔出现在Ⅷ –6 任务中，其血量比佩卓高出一截，而且更为耐打，即使命中胸口的弱点也只有 0.85 倍的伤害，战斗期间还要面临杂兵的干扰。好在 BOSS 的攻击伤害都不算太高，无论冲撞还是伸长触手的攻击都有较为明显的准备动作。BOSS 对烟幕瓶和诱饵瓶免疫，突击模式中初期就处在伸出触手的强化状态，对其胸部累计造成一定伤害，或等它进入过热暴走状态后，都会露出黄色的弱点。

●怪物亚丽克丝（Monster Alex）

亚丽克丝同样也是突击模式的最终 BOSS，在战帖 Ω 中惟一一个任务里登场，场景则是战役模式第 4 章巴瑞篇与其首次交锋的研究所。BOSS 的弱点是胸口和颈部的黄色核心，攻击命中头部也有不错的效果，此外火焰和爆炸对它都有伤害加成。BOSS 除了皮糙肉厚外，招式的攻击力都不高，最有威胁的是高举双手靠近后的砸地攻击。不过它喷吐的毒气和烟幕非常烦人，再加上战斗中还会刷出一些杂兵，建议先解决其他敌人后再慢慢与它周旋。顺利击倒 BOSS 能解锁突击模式最高难度“红色警戒”，而在该难度的战帖 Ω 中，亚丽克丝会以全身漆黑的第二形态登场，不过基本打法没有太大变化。



突击模式奖赏

以下是突击模式所涉及的所有奖赏，所能得到的零件都是限定在本模式使用的，大量的手势相关奖励就不逐一列出名称了。值得一提的是增加技能点数的奖励对象是当前的所有可操作角色，尚未解锁的角色无法获益。

记录名称	达成条件	奖赏
恶灵突击者	通过一个任务	金钱1000
专业乐评	鉴定一张唱片	金钱1000
我见·我征服	通过一个战帖	零件：伤害等级1
增广见闻	获得一项技能	金钱2000
达到极限	将一项技能升级到最高等级	突击模式手势
在职进修	获得另一名角色的一项技能	技能点数+5
专家	将一名角色的所有技能升级到最高等级	突击模式手势
车库乐园	鉴定30张唱片	金钱10000
业余乐手	鉴定100张唱片	金钱50000
专家噪音制造者	鉴定300张唱片	零件：完全连发
我的第一个玩具	组合零件	金钱5000
分离是甜蜜的悲伤	移除一把武器的零件（破坏武器保留零件）	金钱5000
大鱼上钩	获得一把标记武器	零件：爆击等级2
武器魔法师	取得所有的武器（任意等级/标签）	突击模式手势
零件权威	取得所有的零件（任意等级）	突击模式手势
等级30武器	取得一把等级30以上的武器	零件：最终一击等级5
等级50武器	取得一把等级50以上的武器	零件：近距离等级5
最高等级武器	取得一把等级100的武器	金钱100000
华尔街之小狼	在商店里消费	突击模式手势
一掷千金	在商店里消费1亿枚金币	突击模式手势
疯狂创造者	透过组合制造一件等级十的零件	零件：远距离等级5
吃硬不吃软	以低于建议等级五级以上的状态达成任务	技能点数+5
个人喜好	以低于建议等级十级以上的状态达成任务	技能点数+10
下手超重	在单次攻击中造成十万点以上的伤害	突击模式手势
鹰眼	使用武器击落甩投者的抛射物十次	突击模式手势
一夫当关	保护目标不受到任何伤害，并获得挑战奖章	技能点数+5
纵火狂	使用火焰燃烧50名敌人	零件：燃烧殆尽等级5
冰雪奇人	冰冻50名敌人	零件：霜冻等级5
来电	电毙50名敌人	零件：电刑等级5
精彩演出	使用单次攻击击败一名金属敌人	突击模式手势
攻击不用翻译	装备被动技能“比手划脚”时，使用手势击败一名敌人	突击模式手势
深入钻研	装备主动技能“钻孔刺击”时，使用钻孔机一次击败四名敌人	突击模式手势
哥就是威	在仅使用手枪的情况下，以红色警戒难度通过一个任务，并取得不用草药奖章	突击模式手势
大满贯	取得完成奖章	突击模式手势
完成主义者（10）	在不同任务取得10个完成奖章	零件：快速装填等级3
完成主义者（20）	在不同任务取得20个完成奖章	零件：弹匣容量等级5
完成主义者（50）	在不同任务取得50个完成奖章	零件：射击速度等级5
战帖大师Ⅱ（普通）	在普通难度下通过Ⅱ战帖的所有任务	开放使用工具箱
战帖大师Ⅲ（普通）	在普通难度下通过Ⅲ战帖的所有任务	金钱20000
战帖大师Ⅳ（普通）	在普通难度下通过Ⅳ战帖的所有任务	扩增工具箱能力
战帖大师Ⅴ（普通）	在普通难度下通过Ⅴ战帖的所有任务	金钱40000
战帖大师Ⅵ（普通）	在普通难度下通过Ⅵ战帖的所有任务	扩增工具箱能力
战帖大师Ⅶ（普通）	在普通难度下通过Ⅶ战帖的所有任务	金钱60000
战帖大师Ⅷ（普通）	在普通难度下通过Ⅷ战帖的所有任务	扩增工具箱能力
战帖大师Ⅰ（困难）	在困难难度下通过Ⅰ战帖的所有任务	金钱30000
战帖大师Ⅱ（困难）	在困难难度下通过Ⅱ战帖的所有任务	金钱40000
战帖大师Ⅲ（困难）	在困难难度下通过Ⅲ战帖的所有任务	金钱50000
战帖大师Ⅳ（困难）	在困难难度下通过Ⅳ战帖的所有任务	金钱60000
战帖大师Ⅴ（困难）	在困难难度下通过Ⅴ战帖的所有任务	零件：伤害等级5
战帖大师Ⅵ（困难）	在困难难度下通过Ⅵ战帖的所有任务	零件：追踪弹药等级5
战帖大师Ⅶ（困难）	在困难难度下通过Ⅶ战帖的所有任务	零件：强力弹药等级5
战帖大师Ⅷ（困难）	在困难难度下通过Ⅷ战帖的所有任务	突击模式手势
战帖大师Ⅰ（非常困难）	在非常困难难度下通过Ⅰ战帖的所有任务	突击模式手势
战帖大师Ⅱ（非常困难）	在非常困难难度下通过Ⅱ战帖的所有任务	突击模式手势
战帖大师Ⅲ（非常困难）	在非常困难难度下通过Ⅲ战帖的所有任务	突击模式手势
战帖大师Ⅳ（非常困难）	在非常困难难度下通过Ⅳ战帖的所有任务	突击模式手势
战帖大师Ⅴ（非常困难）	在非常困难难度下通过Ⅴ战帖的所有任务	突击模式手势
战帖大师Ⅵ（非常困难）	在非常困难难度下通过Ⅵ战帖的所有任务	零件：伤害等级8
战帖大师Ⅶ（非常困难）	在非常困难难度下通过Ⅶ战帖的所有任务	零件：射击速度等级8
战帖大师Ⅷ（非常困难）	在非常困难难度下通过Ⅷ战帖的所有任务	零件：弹匣容量等级8
突击大师	通过最后一个任务	扩增工具箱能力
卓越突击员	以红色警戒难度通过所有任务	突击模式手势
剧终	通过最终隐藏任务	突击模式手势
巴瑞等级10	将巴瑞升级至等级10或以上	金钱10000
巴瑞等级50	将巴瑞升级至等级50或以上	突击模式手势
克蕾儿等级10	将克蕾儿升级至等级10或以上	金钱10000
克蕾儿等级50	将克蕾儿升级至等级50或以上	突击模式手势
莫依菈等级10	将莫依菈升级至等级10或以上	金钱10000
莫依菈等级50	将莫依菈升级至等级50或以上	突击模式手势
尼尔等级10	将尼尔升级至等级10或以上	金钱10000
尼尔等级50	将尼尔升级至等级50或以上	突击模式手势
佩卓等级10	将佩卓升级至等级10或以上	金钱10000
佩卓等级50	将佩卓升级至等级50或以上	突击模式手势
叶夫根尼等级10	将叶夫根尼升级至等级10或以上	金钱10000
叶夫根尼等级50	将叶夫根尼升级至等级50或以上	突击模式手势
盖博等级10	将盖博升级至等级10或以上	金钱10000
盖博等级50	将盖博升级至等级50或以上	突击模式手势
亚丽克丝等级10	将亚丽克丝升级至等级10或以上	金钱10000
亚丽克丝等级50	将亚丽克丝升级至等级50或以上	突击模式手势
吉娜等级10	将吉娜升级至等级10或以上	金钱10000
吉娜等级50	将吉娜升级至等级50或以上	突击模式手势
克里斯等级10	将克里斯升级至等级10或以上	金钱10000
克里斯等级50	将克里斯升级至等级50或以上	突击模式手势
里昂等级10	将里昂升级至等级10或以上	金钱10000
里昂等级50	将里昂升级至等级50或以上	突击模式手势
吉尔等级10	将吉尔升级至等级10或以上	金钱10000
吉尔等级50	将吉尔升级至等级50或以上	突击模式手势
亚伯等级10	将亚伯升级至等级10或以上	金钱10000
亚伯等级50	将亚伯升级至等级50或以上	突击模式手势
汉克等级10	将汉克升级至等级10或以上	金钱10000
汉克等级50	将汉克升级至等级50或以上	突击模式手势
赛弗等级10	将赛弗升级至等级10或以上	金钱10000
赛弗等级50	将赛弗升级至等级50或以上	突击模式手势



奖杯攻略

白金综述

奖杯总数	44	铜杯	32	银杯	7	金杯	4	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	30小时
在线奖杯	0
最少通过关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

相比前作，《启示录 2》的白金难度稍微高出一点，难点主要集中在倒数模式和隐形模式，不过若能约上好友分屏双打的话，白金难度也会下降 1 级。由于突击模式的奖杯打完一个战帖（6 关）就能全部搞定，白金的整体耗时比前作大大缩短。本作的主线流程并不算长（内置奖赏中有 3 小时通关的要求），白金至少要战役、倒数、隐形模式各通关一次。考虑到倒数、隐形模式只有技能效果可以继承，因此建议战役模式打两周目以上，一来便于玩家熟悉流程，二来部分勋章想在同一周目取得也比较困难，积累下来的 BP 用于学习技能，章节中的部分特殊条件奖杯在多周目时也更容易拿到。另外，虽然大部分奖杯都没有难度要求，但由于倒数模式默认“普通”难度，隐形模式默认“生存”难度，因此在挑战隐形模式前，最好先打一遍“生存”难度的流程，熟悉敌人的分布情况。等拿下这个白金路上的“拦路虎”后，其他奖杯就都唾手可得了，累计型的奖杯都可以通过查看“战役模式纪录”来确认数量，并利用 Retry 重开检查点的方式快速积累。



永恒噩梦（白金）

取得条件：解锁所有奖杯

战役模式奖杯（第1章）

三个女人一个巴瑞（铜杯）

取得条件：通过章节1

一点都不简单（铜杯）

取得条件：在隐形模式下通过章节1

少说话，多走路（铜杯）

取得条件：在倒数模式下通过章节1

好人才有勋章（金杯）

取得条件：取得章节1的所有勋章

谁要火？（铜杯）

取得条件：在克蕾儿的章节1成功逃出拘留所，且不使用火焰喷射器

奖杯说明：最后阶段敌人会不断袭来，不开火焰喷射器看似压力很大，其实玩家只要以蹲姿进入角落的旋转刀刃下，非但自己不会受伤，冲过来的敌人都会纷纷毙命。等敌人数量削减、尤其是几个铁头都被消灭后再去开门。

尖端（铜杯）

取得条件：在仅使用匕首的情况下通过章节1

奖杯说明：只用小刀通过第一章的限定条件比较笼统，目前可以确定的是除了禁止开枪和投掷次要武器外，克蕾儿/巴瑞不能发动体术攻击（暗杀、倒地追击都可以），莫依菈不能使用铁撬、手电筒干扰敌人，娜塔莉亚不能用砖块扔或砸（强制开门处无影响）。单人挑战的难点在于AI的不可控性，一旦她们做出违反判定的举动，就会导致玩家的努力功亏一篑。以二周目选择“休闲”难度挑战，开场就有工作台，把主战角色身上的枪全部存起来再准备开始。流程中尽量操作辅助角色并避免一切不必要的战斗，非打不可时建议把AI同伴留在远一些的位置再开战，免得她们坏事。克蕾儿篇容易出问题的地方在莫依菈开启电源后，玩家会被强制切换到克蕾儿逃生，此时建议不断用↑+△键喊AI过来，免得她对敌人做出什么举动，一旦发现她用了铁撬或手电就果断重开。拘留所最后开门处用火焰喷射器或刀刃机关杀敌都是不影响的。注意目前PS3版有BUG反馈，完成克蕾儿篇后不要选择“继续”，而是退出后再重新选择章节进入巴瑞篇，必须如此操作才能解锁奖杯。巴瑞篇相对容易，确保娜塔莉亚手上没砖即可，在技能的强化效果下用刀划亡灵的弱点不难杀掉。当然，有条件用同屏双打的方式更能保证万无一失。

战役模式奖杯（第2章）

吓死人（铜杯）

取得条件：通过章节2

跑啊，莫依菈。快跑！（铜杯）

取得条件：在倒数模式下通过章节2

这下好玩了（铜杯）

取得条件：在隐形模式下通过章节2

值得表扬（金杯）

取得条件：取得章节2的所有勋章

佩卓，对不起……（银杯）

取得条件：在克蕾儿的章节2击败变种人佩卓

奖杯说明：要在克蕾儿篇就正面迎战，击败这位Terra Save的同事，而不是从尼尔放下的扶梯处逃离。弹药一般够用，只是会有不少感染者搅局让场面显得较为混乱，建议先用诱饵瓶引开杂兵，再集中火力攻击BOSS。酒馆东北有一个小平台，爬上去后电钻男基本不会跟上来，在这里可以较为安全地击杀。



战役模式奖杯（第3章）

战胜恐惧
铜杯

取得条件：通过章节3

全速前进
铜杯

取得条件：在倒数模式下通过章节3

我可以看见活死人
铜杯

取得条件：在隐形模式下通过章节3

可爱动人的勋章
金杯

取得条件：取得章节3的所有勋章

递上辞呈
银杯

取得条件：在克蕾儿的章节3，由莫依菈3击败尼尔

奖杯说明：即好结局对应的打法，在克蕾儿被BOSS压制的剧情时切换到莫依菈拿枪射击。

时间涟漪
铜杯

取得条件：在巴瑞的章节3，取得下水道中放置在大门外的物品

奖杯说明：就是流程攻略中说明的与克蕾儿篇有联动的道具①～③，拿到任意一个皆可解锁。

战役模式奖杯（第4章）

真实或虚假
铜杯

取得条件：通过章节4

您已获准恐慌
铜杯

取得条件：在倒数模式下通过章节4

这里还有其他东西！
铜杯

取得条件：在隐形模式下通过章节4

非要勋章不可
金杯

取得条件：取得章节4的所有勋章

隐形杀手
银杯

取得条件：以「普通」或以上的难度，在克蕾儿的章节4中击败纪念碑里6只以上的格拉斯波

奖杯说明："轻松"难度只有4只格拉斯波，必须选择"普通"以上难度。牢记敌人的行动路线并借助环境判断才能顺利击杀，当然最简单的办法是多周目攒6个显形效果的烟幕瓶。

未来昔路
铜杯

取得条件：在巴瑞的章节4中，走过两种穿越垃圾掩埋场的路

奖杯说明：克蕾儿篇是否扳动水闸机关，会导致巴瑞篇初期的流程有少许不同。本章至少需要二周目，在巴瑞跳下另一条干涸水渠时解锁奖杯。

战役模式奖杯（累计型）

赏金猎人
铜杯

取得条件：总共取得5万BP

污染者的解药
铜杯

取得条件：在主战役中击败100名污染者

亡灵收割者
铜杯

取得条件：在主战役中击败100只亡灵

荒野大刀客
铜杯

取得条件：在主战役中使用匕首击败100名敌人

大乱斗！
铜杯

取得条件：在主战役中以体术攻击击败50名敌人

你已经死了
铜杯

取得条件：在主战役中完成50次后续追击



阴影中
铜杯

取得条件：在主战役中以隐匿攻击击败20名敌人

手电筒出动
铜杯

取得条件：在主战役中使用莫依菈的手电筒照晕50名敌人

钝器的话我可以
银杯

取得条件：在主战役中使用莫依菈的铁撬击败50名敌人

砌砖工
银杯

取得条件：在主战役中使用娜塔莉亚的砖块击败20名敌人

出列！
铜杯

取得条件：在主战役中用一发子弹杀死两名敌人

奖杯说明：用狙击步枪、麦格农等贯通性强、威力大的武器不难达成，不一定非要挑人型怪物，杀鞭蛛也是可以的。

空中是很危险的
铜杯

取得条件：在主战役中射下30只跳跃中的污染者

奖杯说明：建议在克蕾儿篇第一章逃离拘留所的最后阶段刷，击倒前中期的敌人后，牢房中依旧会不断刷出2个污染者，手持武器的有更高的几率跳起，与其保持一定距离后准备好散弹枪，随时准备把它们从空中轰下来。

合作无间！
银杯

取得条件：在主战役中让莫依菈击晕一名敌人，接着让克蕾儿施予体术攻击

患难见真情
铜杯

取得条件：在主战役中拯救被抓住的同伴10次

瓮中鳖
铜杯

取得条件：在主战役中使用一罐炸弹瓶或是一罐炸燃瓶击败五名敌人

奖杯说明：推荐在克蕾儿篇第一章开启电源前经过的鞭蛛出没地带刷。

我讨厌格拉斯波
铜杯

取得条件：在主战役中击败20只格拉斯波

缴械
铜杯

取得条件：摧毁30只亡灵武器手臂

奖杯说明：部分亡灵的手臂上会缝着巨大的利刃，瞄准上臂将其打碎就会令武器掉落，比如第一章结尾的伐木场就有两只这样的亡灵。以上累积数量型奖杯都可以靠Retry重开的方式快速达成。

突击模式奖杯

恶灵突击者
铜杯

取得条件：通过一个突击模式任务

专业乐评
铜杯

取得条件：在突击模式中鉴定一样物品

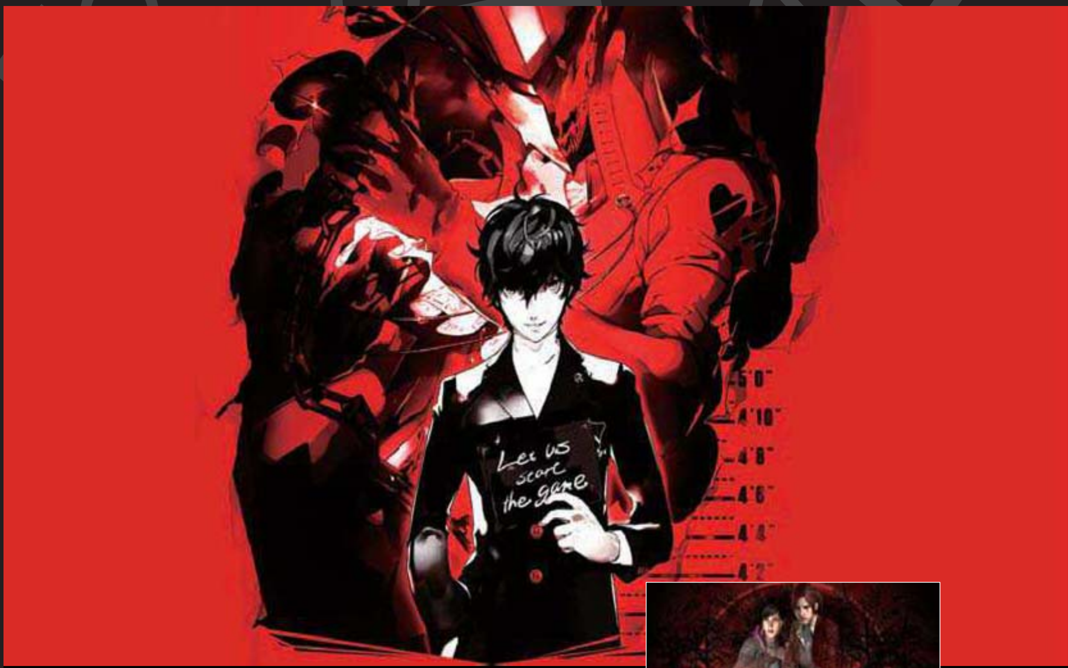
我见，我征服
银杯

取得条件：通在突击模式中通过一个战帖



DVD光盘内容介绍

《PS3 专辑》第 28 辑采用影像 DVD 光盘，包含精彩游戏影像与视频攻略，玩家可以在 PC 或 PS3 上直接播放。“特别收录”部分的数据可通过 PC 打开，完整内容位于光盘根目录下的“PS3 专辑 VOL28 特别收录”文件夹内，分为“奖杯图标”、“特色主题”、“高清美图”以及“游戏原声”四大部分，可根据需要进行使用。





新作影像

Jump 全明星乱斗 VS+ / RIDE / 苍翼默示录 刻之幻影 扩展版
偶像大师 灰姑娘 G4U / 乐高 侏罗纪世界 / 女神异闻录 5
第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇 / 最终幻想 XⅣ 苍天的伊修加

《生化危机 启示录 2》完全收集攻略
《如龙 0 誓约之地》游戏黄金眼
《海贼无双 3》游戏黄金眼
《热情传说》全秘奥义演示



奖杯图标

如龙 0 誓约之地、生化危机 启示录 2、战国无双 4- Ⅱ、热情传说、勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城等 5 款游戏的奖杯图标。
【“奖杯图标大集合”中包括的游戏均是 PS3 专辑制作过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。】



游戏原声

如龙 0 誓约之地、生化危机 启示录 2、战国无双 4- Ⅱ、热情传说等多款游戏的原声音乐集。
【光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 或 AAC 文件、使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏、也可以拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。】

特色主题

横行霸道Ⅴ、无名英雄再来者 霓光初现、教团 1886 等多款精美特色主题。

【光盘中的主题无法直接在 PS3 中进行复制、如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱、然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THMEM”文件夹、再将准备拷入 PS3 的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣、您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。】







游戏美图

如龙 0 誓约之地、生化危机 启示录 2、战国无双 4- Ⅱ、热情传说、勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城等多款游戏的高清游戏壁纸。
【光盘中提供的壁纸全部都是可以完美适应 PS3 分辨率的高清图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏、或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。】





PS3 专辑

VOL.28 PS3 SPECIAL

特企集结

游戏成本概论

超级大作预算全揭秘



攻略集结

如龙0 誓约之地

主线支线全攻略+隐藏要素完全剖析+白金攻略

热情传说

主线流程+全支线+全收集要素汇总+技能合成指南

战国无双4-Ⅱ

系统详解+全关卡任务攻略+全秘武获取研究+奖杯心得

勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城

系统详解+攻略+全资料网罗

生化危机 启示录2

战役、倒数、隐形三大模式详尽攻略+突击模式玩法心得+详实资料

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn
PS3专辑光盘定价：35.00元
本手册随盘附赠不能单独销售